PC ACTION

10/2003
€4,99
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

RIESEN DVD 8,5 GB

+ VOLLVERSION
Submarine TITANS

UNZENSIERT: AB-16-DVD!

9 TOP-DEMOS

EXKLUSIV: TRON 2.0 – EINZELSPIELER-DEMO, LIONHEART, XIII U. V. M.

25 VIDEOS

SPIELERFORUM

ÜBER 650 MBYTE DATEN: u. a. RAVEN SHIELD, HALF-LIFE, RTCW: ENEMY TERRITORY

+ 36 SHAREWARE-SPIELE

TEST: LIONHEART



+ DEMO

DER NEUESTE STREICH DER FALLOUT-MACHER!

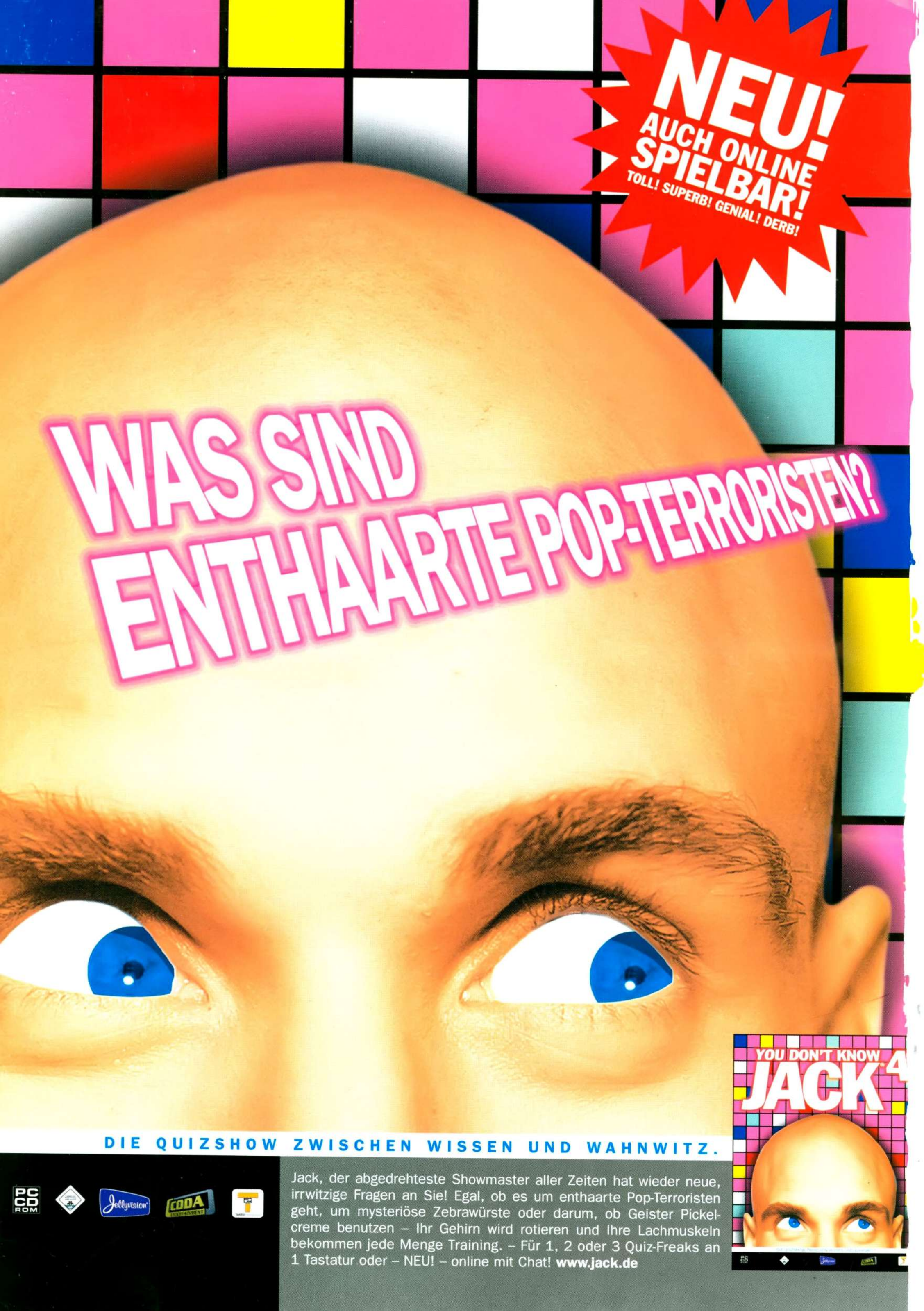
24 SEITEN
TIPPS & TRICKS
TRON 2.0, GTA VICE CITY, STAR WARS GALAXIES, FLUCH DER KARIBIK U. V. M.

DER ERSTE TEST
GOTHIC 2 ADD-ON
DER RABE BRINGT'S: NACHWUCHS FÜR DEN ROLLENSPIEL-ÜBERFLIEGER!

WELTPREMIERE!
MEDAL OF HONOR 2 PACIFIC ASSAULT
SO VIEL DES GUTEN: MEHR ATMOSPHÄRE ALS IM SAUERSTOFFZELT!

TEST-PREMIEREN + TRON-DEMO
TRON 2.0 & CHROME
DAS BALLERMANN-DUO: WELCHER SHOOTER STÜRMT DIE CHARTS?

4 195002 704998 10


NEU!
AUCH ONLINE SPIELBAR!
TOLL! SUPERB! GENIAL! DERB!
WAS SIND ENTHAARTE POP-TERRORISTEN?
YOU DON'T KNOW JACK 4
DIE QUIZSHOW ZWISCHEN WISSEN UND WAHNWITZ.
Jack, der abgedrehteste Showmaster aller Zeiten hat wieder neue, irrwitzige Fragen an Sie! Egal, ob es um enthaarte Pop-Terroristen geht, um mysteriöse Zebrawürste oder darum, ob Geister Pickelcreme benutzen – Ihr Gehirn wird rotieren und Ihre Lachmuskeln bekommen jede Menge Training. – Für 1, 2 oder 3 Quiz-Freaks an 1 Tastatur oder – NEU! – online mit Chat! www.jack.de
PC CD ROM
Jellyvision
CODA

Total verstrahlt

Die Sonne machte der PC-ACTION-Redaktion zu schaffen. Bei ungelogen teilweise 50 Grad in der aufgeheizten Redaktion perlten die Seiten dieser Ausgabe aus den Fingern der Schreibsklaven. Und alles nur für Sie!



Sauerteig: Ich kann nicht weiterarbeiten. Mein PC und ich haben gerade wegen Überhitzung den Geist aufgegeben.

Bezold: So ein Unsinn! Wie können Sie Ihren Geist aufgeben, wo Sie doch keinen haben?

Fränkel: Eben. Außerdem brauchen Sie wie ich nur einen Ventilator daneben stellen und schon läuft zumindest der Rechner wieder.

Geltenpoth: Das erklärt trotzdem nicht die Herkunft dieser salzigen Pfütze in der Redaktion.

Iscitürk: 'tschuldigung, das war ich. Mir läuft bei dieser Bruthitze die Brühe wie bei einem Kieslaster aus allen Ritzen.

Bunke: Igitt! Ist das widerlich. Zum Glück habe ich heute noch nichts gegessen.

Hesse: Sieht man Ihnen gar nicht an, Frau Bunke. Oh, Verzeihung, Sie sind ja schwanger! Eine Klimaanlage wäre trotzdem toll.

Bigge: Schnickschnack, viel zu teuer. Die Verlagsleitung spendiert stattdessen eine Runde Wasser-Eis.

Die Schreibsklaven: Hurra, nie hätten wir gedacht, dass man so viel Geld in unser Wohlergehen investiert!

Und weil wir nicht alleine leiden wollen, sollen's auch unsere überwiegend männlichen Leser tun: Tanja ist ab sofort für immer vergeben. Ätsch! Sie heiratete während der Heftproduktion. Deshalb taucht sie an manchen Stellen noch mit dem Namen „Bunke" auf. Lustig, was?

Die Redaktion

CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
kann kein Auftakt-Statement abgeben, weil er sich aus dem Staub gemacht hat und einfach mit Kind und Kegel Urlaub in Österreich macht.

HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
trauert um seinen privaten, erst acht Jahre alten PC-Monitor, der neulich beim Einschalten explodiert und somit auf ewig von uns gegangen ist.

ALEXANDER GELTENPOTH
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
schreckt vor den überfüllten Freibädern zurück, verkriecht sich vor der Hitze stattdessen in der kühlen Wohnung und vertreibt sich mit *Star Wars Galaxies* die Zeit.

JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
Sieht seit *Tron 2.0* überall nur noch bunte Bilder und wurde deshalb von einem Skinhead verprügelt, als er ihn als „Farbigen" bezeichnete.

CHRISTIAN SAUERTEIG
WISIMS, RENN- UND SPORTSPIELE
düst nach seinem heißen Date mit Jennifer Garner gleich weiter in den wohlverdienten Urlaub nach Koh Samui – herrlich! (Anmerkung der Red.: Hahaha ...)

TANJA MENNE
(GEB. BUNKE)
ACTION- UND ROLLENSPIELE, ADVENTURES
... gewöhnt sich an ihren neuen Nachnamen und zockt bis dahin ununterbrochen das Add-on zu *Gothic 2*.

BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
... ist vom *Jedi Knight*-Fieber gepackt und wünscht Herrn Sauerteig viel Glück bei seinem Date mit Jennifer Garner.

AHMET ISCITÜRK
SPORT- UND ACTIONSPIELE
lässt sich verchromen und will Bananen und die Prügelstrafe bei Schülern einführen.

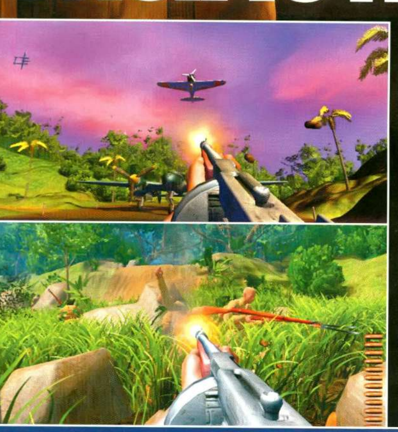
HEINRICH LENHARDT
US-KORRESPONDENT
... hat rollenspielenderweise *Star Wars: Knights of the Old Republic* auf der Xbox durch und rät zur Vorfreude auf die sich langsam nähernde PC-Version.

THEMA DES MONATS



WELTPREMIERE!

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT



Okay, auch wir hätten nicht gedacht, dass schon in allernächster Zeit ein Spiel am noch nicht bestiegenen Thron von *Half-Life 2* wackeln würde. Nachdem wir uns exklusiv für Sie die erste spielbare Version von *Medal of Honor: Pacific Assault* angeschaut haben, sind wir anderer Meinung. Der offizielle Nachfolger des Shooter-Hits *Allied Assault* von Electronic Arts entpuppte sich nämlich keineswegs als schlichtes Szenario-Update. Dank hervorragender Physik-Engine, einer neuen Team-KI, irrer Grafik-Opulenz und spielerischer Neuerungen reift in Los Angeles ein weiteres Spiele-Meisterwerk heran. Überzeugen Sie sich selbst anhand unseres Videos und der ausführlichen Vorschau.

TEST DES MONATS



Tron 2.0

Willkommen zur Filmumsetzung eines Klassikers aus dem Jahre 1982. Filmumsetzung? Nicht gleich die Nase rümpfen. *Tron 2.0* ist ... ja, was ist *Tron 2.0* eigentlich? Shooter? Rennspiel? Abenteuer? Von allem ein bisschen, würden wir sagen, vor allem aber ist *Tron 2.0* richtig gut geworden. Tauchen Sie mit uns in Cyberwelten ab und entdecken Sie eine detaillierte Spielwelt der etwas anderen Art.

PC ACTION

ANSCHRIFT DER REDAKTION: 10/2003
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

RUBRIKEN

AKTUELL

BLICKPUNKT

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

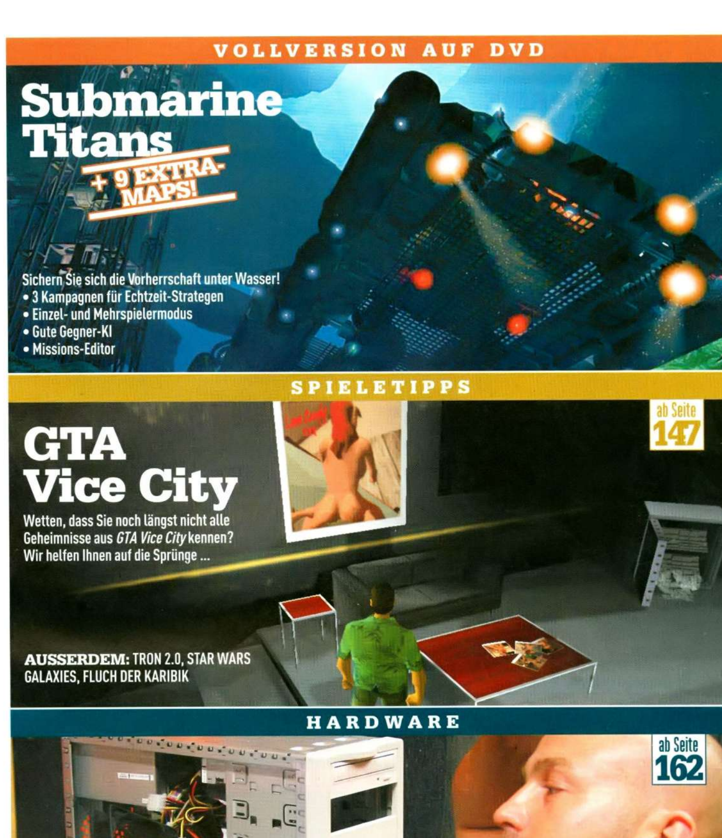
TEST

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

HARDWARE

VOLLVERSION AUF DVD



HARDWARE





PC-ACTION-GOLD-AWARD

Auf den Silberscheiben

PC ACTION MIT DVD

8,5 Gigabyte Daten, doppelseitige DVD · Vollversion Submarine Titans + 9 Extra-Maps · 11 Spiele-Demos, darunter: Tron 2.0 (neue Einzelspieler-Demo), XIII, Chrome **(NUR AUF AB-18-DVD!)**, Lionheart, The Great Escape: Gesprengte Ketten, Fire Department, Conflict Desert Storm 2, Böse Nachbarn · 25 Spiele-Videos, darunter: Medal of Honor: Pacific Assault, Jedi Knight 3, Activate 2003 mit The Movies, Rome: Total War und Doom 3, Half-Life 2, Sacred, Breed, Terminator 3 · Spielerforum, Wallpapers, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

PC ACTION MIT 2 CD-ROMS

Über 1,2 Gigabyte Daten · Vollversion Submarine Titans + 9 Extra-Maps · 4 Spiele-Demos: XIII, Fire Department, Böse Nachbarn, Spacetanks · 5 Spiele-Videos: Medal of Honor: Pacific Assault, Fluch der Karibik, Jedi Knight 3, Sacred, Terminator 3 · Spielerforum, Wallpapers, Tipps & Tricks, alle aktuellen Treiber und Updates

AUF SEITE 6: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!



VOLLVERSION

SUBMARINE TITANS

+ 9 EXTRA-MAPS

Im 22. Jahrhundert soll es auf der Erde noch heißer sein als bei uns im August. Klar, dass die Polkappen schmelzen. Ferner muss die Menschheit einen Kometeneinschlag verdauen und ihr Dasein fortan unter Wasser fristen. Was will Mensch also am meisten? Die militärische Vorherrschaft! Um Ressourcen und schlagkräftige Einheiten balgen sich die machthungrigen White Sharks mit der Öko-Fraktion Black Octopi. Außerdem mischen die außerirdischen Silicon kräftig mit. Was platt klingt, spielt sich abwechslungsreich. Bauen Sie Basen, kämpfen Sie in drei Kampagnen und etlichen Einzel-Szenarios um die Vorherrschaft oder messen Sie sich in Mehrspieler-Duellen.

GENRE: Echtzeitstrategie
VORAUSSETZUNG: 450 MHz, 32 MByte
HD-SPEICHER: 700 MByte
GRAFIK: DirectDraw
MEHRSPIELER: Ja
VERÖFFENTLICHUNG: Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.strategyfirst.com/en/games
PUBLISHER: www.de.kochmedia.com





TRON 2.0 (EINZELSPIELER-DEMO)

NUR AUF DVD

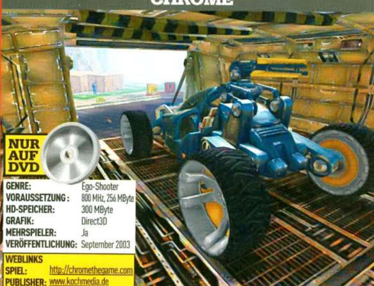
GENRE: Action
VORAUSSETZUNG: 500 MHz, 256 MByte
HD-SPEICHER: 459 MByte
GRAFIK: Direct3D
MEHRSPIELER: Ja
VERÖFFENTLICHUNG: 28. August 2003

WEBLINKS
SPIEL: www.tron20.net
PUBLISHER: www.disneyinteractive.de

NEU! Drei Mehrspieler-Modi, zwei Einzelspieler-Levels!

NUR IM ABO AUF DER AB-18-DVD!

CHROME

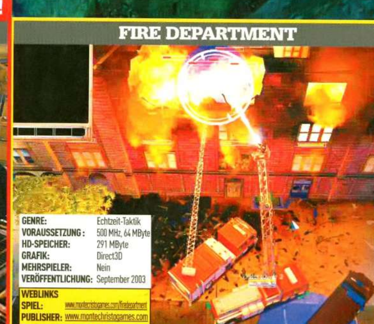


NUR AUF DVD

GENRE: Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG: 800 MHz, 256 MByte
HD-SPEICHER: 300 MByte
GRAFIK: Direct3D
MEHRSPIELER: Ja
VERÖFFENTLICHUNG: September 2003

WEBLINKS
SPIEL: http://chromethegame.com
PUBLISHER: www.kochmedia.de

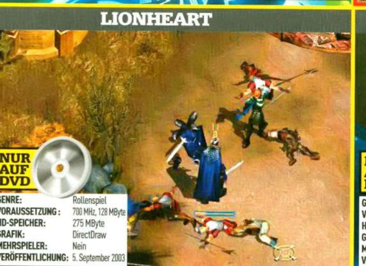
FIRE DEPARTMENT



GENRE: Echtzeit-Taktik
VORAUSSETZUNG: 500 MHz, 64 MByte
HD-SPEICHER: 291 MByte
GRAFIK: Direct3D
MEHRSPIELER: Nein
VERÖFFENTLICHUNG: September 2003

WEBLINKS
SPIEL: www.montecristogames.com/firedepartment
PUBLISHER: www.montechristogames.com

LIONHEART

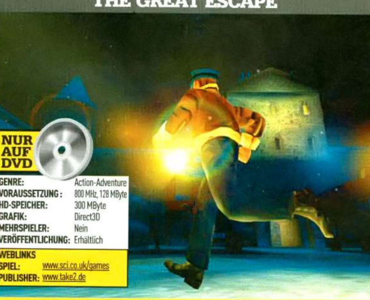


NUR AUF DVD

GENRE: Rollenspiel
VORAUSSETZUNG: 700 MHz, 128 MByte
HD-SPEICHER: 275 MByte
GRAFIK: DirectDraw
MEHRSPIELER: Nein
VERÖFFENTLICHUNG: 5. September 2003

WEBLINKS
SPIEL: http://lionheart.blackisle.com
PUBLISHER: www.avalon.de

THE GREAT ESCAPE



NUR AUF DVD

GENRE: Action-Adventure
VORAUSSETZUNG: 800 MHz, 128 MByte
HD-SPEICHER: 300 MByte
GRAFIK: Direct3D
MEHRSPIELER: Nein
VERÖFFENTLICHUNG: Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.sci.co.uk/games
PUBLISHER: www.take2.de

BÖSE NACHBARN

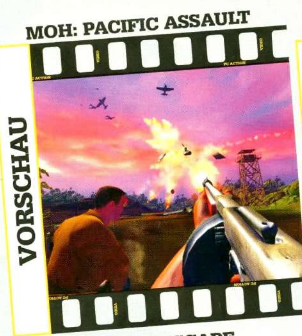


GENRE: Strategie
VORAUSSETZUNG: 300 MHz, 128 MByte
HD-SPEICHER: 21 MByte
GRAFIK: DirectDraw
MEHRSPIELER: Nein
VERÖFFENTLICHUNG: Erhältlich

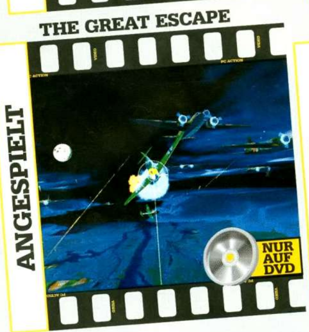
WEBLINKS
SPIEL: www.boese-nachbarn.com
PUBLISHER: www.jowood.de



VIDEOS









Weitere 21 Videos finden Sie auf der DVD!

DVD/CD-INHALT

MIT ✔ GEKENNZEICHNETE INHALTE BEFINDEN SICH AUCH AUF DER CD-ROM!

VOLLVERSION:
- Submarine Titans ✔

DEMOS:
- Böse Nachbarn ✔
- Chrome **Nur auf Ab-18-Version**
- Conflict Desert Storm 2
- Fire Department (d) ✔
- Live For Speed S1A
- Lionheart
- Spacetanks ✔
- The Great Escape
- Tron 2.0 Singleplayer
- XIII ✔

VIDEOS:
Vorschau:
- Apocalyptica
- Fußballmanager 2004
- Jedi Knight 3: Jedi Academy ✔
- Knight Shift
- Silent Storm

Angespielt:
- Babes & Balls
- Fluch der Karibik ✔
- The Great Escape

Extra:
- Activate 2003
- Breed
- Medal of Honor: Pacific Assault ✔

Trailer:
- Eve Online
- Fair Strike
- Half-Life 2
- Horizons
- Korea: Forgotten Conflict
- Lionheart
- Lords of Everquest
- Rainbow Six 3: Athena Sword
- Sacred ✔
- Terminator 3: Rise of the Machines ✔
- Tony Hawk's Underground
- UFO Aftermath
- War of the Ring
- XIII

SPIELERFORUM:
- Battlefield 1942
- Gratisspiele ✔
- GTA Vice City ✔
- Half-Life
- Impossible Creatures
- Raven Shield
- RtCW: Enemy Territory ✔

36 SHAREWARE-SPIELE:
Ants, AquaBubble, Armagetron, Astrorix Gold, Bongo Boogie, Bowling Blast, Bubblet, Clickomania 4.3, Clonk Planet 4.65, Col. Ranseiers Odyssee, Cosmic Pool 1.11, Earth Defence 2000, GL Tron 0.62, Gunlock, Hurrican, Inflitator, Kaffeeklatsch 1.0b, Knexcel 1.5, Lander 3000, Locostress, Lure of the Temptress, Marbles Deluxe Super 1.32, Megamind, Minigolf Master 2.0, Overflow, Penguins, Powerball, Super Bubble Pop 1.0, Tiny Cars, Tread Marks, TriangleTrifle, Vampires Dawn, Wazzal1 2, World Dance, World Tours Golf Game 2.0, Zoo Chess

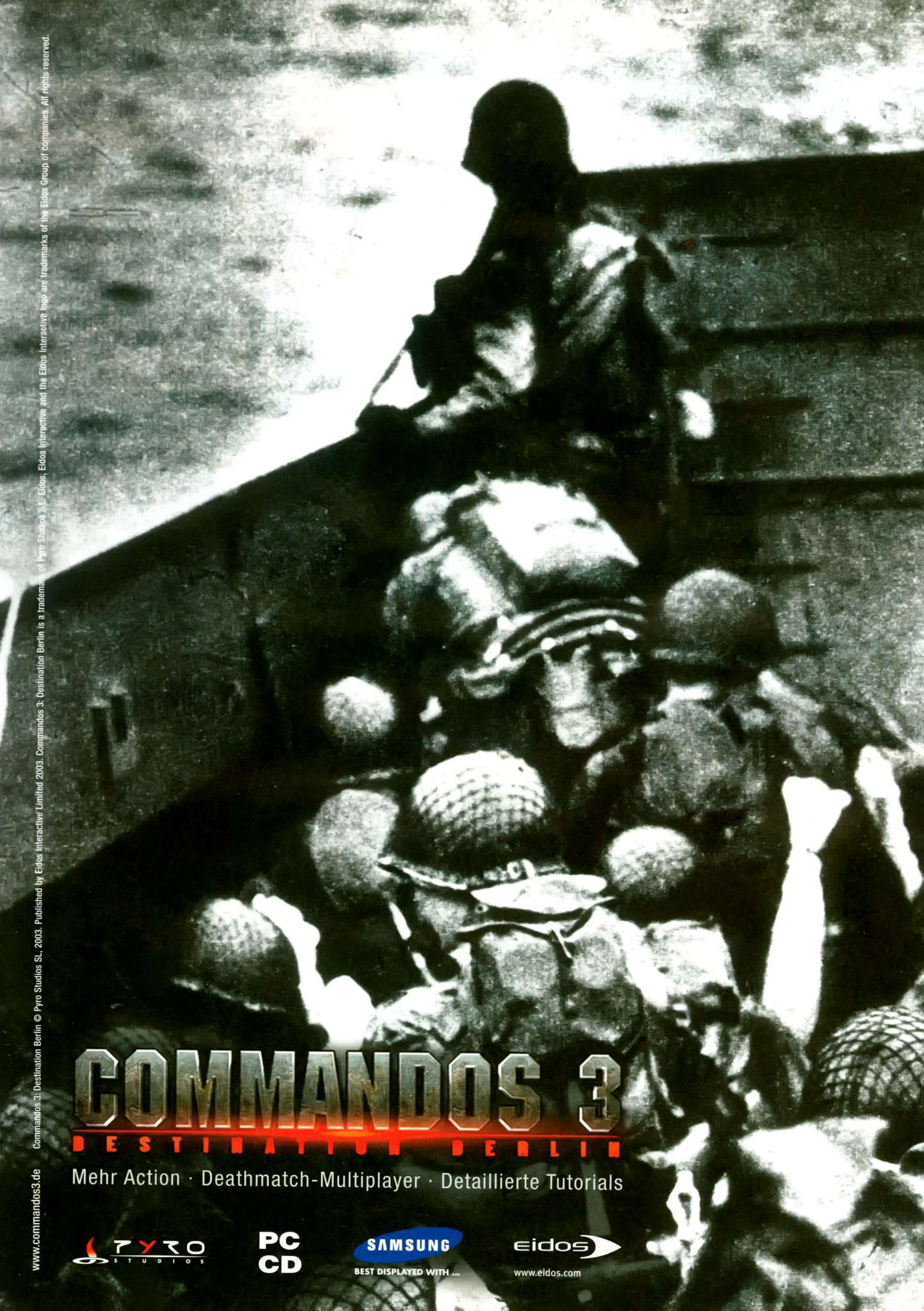
PATCHES:
- Carcassonne v1.79 von v1.55+ (d) ✔
- Chaser v1.47 ✔
- Civilization 3: Play the World 1.27f (d)
- Colin McRae Rally 3 v1.1 ✔
- Ghost Master #1 ✔
- Matchball Tennis Upgrade 1 (d) ✔
- TES Bloodmoon v1.6.1820 (US) ✔
- Vietcong v1.30 ✔
- Warcraft 3: Frozen Throne v1.11
- Warcraft 3: Frozen Throne v1.12 ✔
- Warcraft 3 v1.12 ✔

HARDWARE-TREIBER:
Win9x_Me:
- Ati Catalyst 3.6 ✔
- Ati Control-Panels 6.14.10.5014 ✔
- Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce FX) 44.03 ✔
- Nvidia Nforce, Nforce2 2.41

WinXP_2000:
- Ati Catalyst 3.6 ✔
- Ati Control-Panels 6.14.10.5014 ✔
- Matrox G450 MMS 5.89.004
- Matrox Parhelia 1.04.00.078
- Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce FX) 44.03 ✔
- Nvidia Nforce, Nforce2 2.45

WinXP und 98:
- Audigy 1 DriverPack 31_12_2002
- Audigy 2 DriverPack 3 (WDM Drivers) 09_05_2003
- Creative SB Live! LiveDrvUni-Pack
- Intel Chipset-Installation-Utility 5.00.1012
- Logitech Mouseware 9.78
- Microsoft Intellipoint 4.1 Maus-Software
- Microsoft IntelliType Pro 2.2
- SiS AGP-Treiber 1.16A
- SiS Audio-Treiber 7012 Ver. 1.10
- SiS IDE-Treiber 2.03
- VIA 4in1 Hyperion Treiberpaket 4.48
- VIA Audio-Treiber 3.70b

TOOLS & EXTRAS:
- Acrobat Reader ✔
- ATi RefreshFix 0.9.9.7
- Detonator Unlock
- DirectX 9.0a für Win9x_Me_2k_XP
- Driver Cleaner 1.5
- Fraps 2.0.0
- Gamers.IRC 4.10 ✔
- RivaTuner 2.0 + SoftR9x00 + SoftFireGL Patches
- Rtool 0.9.9.5
- TIPPS & TRICKS ✔
- Tweak XP Pro 2.0.11
- WALLPAPERS ✔
- WinDVD (Trial)
- WinRAR 3.20
- WinZip ✔


COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN
Mehr Action · Deathmatch-Multiplayer · Detaillierte Tutorials
PYRO STUDIOS
PC CD
SAMSUNG
BEST DISPLAYED WITH ...
eidos
www.eidos.com
www.commandos3.de
Commandos 3: Destination Berlin © Pyro Studios SL, 2003. Published by Eidos Interactive Limited 2003. Commandos 3: Destination Berlin is a trademark of Pyro Studios S.L. Eidos, Eidos Interactive and the Eidos Interactive logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All rights reserved.


D-Day, Herbst 2003. Bist du bereit?

TOP NEWS

Engelchen gegen Teufelchen



»Zicke auf dem Ponyhof: Britney Spears will ihr Pferd für sich allein.«

»Disco-Beleuchtung war schon im Mittelalter schwer angesagt.«

»Trotz wilden Galopps: Der BH hält! Mist.«

SACRED will Diablo 2 die Fans ausspannen. Könnte klappen. Könnte klappen!

Rollenspiel | Obwohl Blizzard sich nach wie vor ziert, *Diablo 3* anzukündigen, gibt's bald Nachschub für alle, die gern Monster schnetzeln und Artefakte sammeln. Mit *Sacred* reift bei Ascaron ein potenzieller Thronfolger. Zu Beginn des Rollenspiels stehen neben Magier, Waldelfin, Gladiator und Dunkelelf zwei abgedrehte Charaktere zur Auswahl: die Seraphim, eine Art Enkelin mystischer Kampfengel, und die Vampir-Lady. Alle Figuren bieten spezielle Kampfmanöver oder Zauber, die sich zu Kombinationen verbinden lassen. Dank Motion-Capturing geraten die Kampf-Animationen so flüssig, dass selbst die Verrenkungen des altehrwürdigen Bruce Lee (Gott hab ihn selig!) altersschwach wirken, heißt es in Fachkreisen. Beim Schmied dürfen Sie die Waffen mit jeder Menge Schnickschnack aufmöbeln. Ferner gibt es Pferde, die Sie schneller durch die große Spielwelt tragen und auf deren Rücken Sie sogar kämpfen dürfen. Gegner gibt's jede Menge: Durch die gesamte Palette der Fantasy-Fiesewichte sollen Sie sich schnetzeln können. Auf Ihr Schwert warten Diebesbanden, wilde Tiere, Oger, Zombies und fette Drachen. Bei den über 200 Haupt- und Nebenaufträgen müssen Sie sich mit etlichen selbstständig agierenden Nichtspielercharakteren auseinander setzen. Der Ausbau Ihres Recken verspricht interessant zu werden: Standardwerte erhöhen sich automatisch, spezielle Fähigkeiten müssen Sie zuweisen und ausbauen. Drei Schwierigkeitsstufen und der Mehrspielermodus via Netzwerk oder Internet sollen für Langzeitmotivation sorgen. Ob Prinz *Sacred* wirklich König *Diablo* vom Sockel hauen kann, entscheidet sich im November.

CHRISTIAN BIGGE

PC ACTION MEINT

Ehrlich: *Sacred* macht auf mich schon jetzt einen besseren Eindruck als *Diablo 2*. Kunststück, werden Sie sagen, das Teufelchen hat ja auch schon ein paar Jährchen auf dem Stachelbuckel. Klar spielt die modernere Technik eine Rolle, doch ebenso die frischen Ideen. Ich freue mich auf Kämpfe zu Pferde, etliche Quests und eine lebendige Spielwelt.

Was für ein Spinner!

Schwinger-Club 2004: Mit der Film-Fortsetzung kommt SPIDER-MAN 2 auch für den PC.



AUF DVD
VIDEO



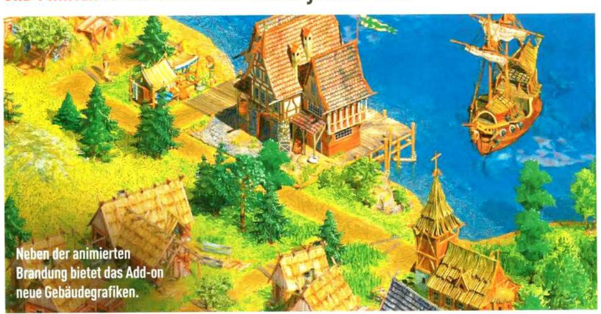
»Äh ... du weißt schon, was passiert, wenn du den Fallschirm nicht öffnest?«

Action | „Beispiel: *Enter the Matrix*. Uns reichen eine tolle Lizenz und ein tolles Marketing nicht", flachste Lisa Gaudio von Activision während der Minimesse „Activate" (mehr auf den Seiten 13, 16 und 56 bis 62), als sie *Spider-Man 2* präsentierte. „Wir wollen ein tolles Spiel!" Beim Nachfolger des Superheldenepos soll's weniger Probleme mit der Kameraführung geben. Der Titel werde nicht einfach von der Konsole konvertiert. Ein spezielles PC-Team sei dafür verantwortlich. Hauptneuerung? Rollenspiel-Elemente! Für erfüllte Aufträge gibt's Punkte, mit denen Sie den Spinner aufpäppeln. So dass er unter anderem länger am Netzfaden schwingen, höher springen oder neue Kampf- und Spezialmanöver lernen kann. HARALD FRÄNKEL

Info: www.activision.de

Willst du Meer?

Auf zu neuen Abenteuern: Das Anno-Add-on SCHÄTZE, MONSTER UND PIRATEN ist im Anmarsch. Wurde ja auch Zeit!



Neben der animierten Brandung bietet das Add-on neue Gebäudegrafiken.

Wirtschaftssimulation | Darauf haben über eine halbe Million Käufer von *Anno 1503* gewartet: Anfang November erscheint mit *Schätze, Monster und Piraten* das erste Erweiterungsset. Neben drei neuen Endlosspielen erwarten die Spieler zwölf knifflige Einzelspielerszenarien. Außerdem gibt's frische Grafiken und Gebäude (unter anderem einen großen Kanonenturm), vereinfachte Baumöglichkeiten und ein Statistikmenü, in dem Sie alle wichtigen Daten Ihrer *Anno*-Welt abrufen können. Zeitgleich mit dem Add-on erscheint auch der kostenlose Patch, der den Mehrspielermodus des Hauptprogramms freischaltet. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.anno1503.de

LIES MICH!

DIE SIMS: HOKUS POKUS



»Das mit den frischen Froschschenkeln hatte der Lieferant irgendwie falsch verstanden.«

Simulation | Am 31. Oktober kommt das letzte Add-on zu *Die Sims*. In *Hokus Pokus* dürfen Ihre Sims Liebeszauber wirken, die Nachbarn verhexen oder – der Traum jeder Hausfrau – die Hausarbeit per Magie erledigen. 150 neue Gegenstände, „schrullige" neue Spielfiguren und eine „Stadt der Magie" sind ebenfalls enthalten. Außerdem gibt's laut EA „ein völlig neues und magisches Ingame-Ziel". (ND)

Info: www.diesims.de/pages.view_page.asp?id=185

ANNO 1503: DAS BRETTSPIEL

Vermischtes | Sunflowers hat ein Brettspiel zum Verkaufsschlager *Anno 1503* in Auftrag gegeben. *Catan*-Macher Klaus Teuber soll es entwickeln, der Kosmos-Verlag vermarkten. Während der Messe „Spiel '03" soll es erstmals präsentiert werden. Und es steht voraussichtlich Ende Oktober/Anfang November in den Regalen. (ND)

Info: www.sunflowers.de/german/index.shtml

PORT ROYALE 2

Wirtschaftssimulation | Im Nachfolger zu *Port Royale* dreht sich wieder alles um Handel, Aufbau und Piraterie. Die Macher wollen die Grafik runderneuern und die Seeschlachten spielerisch umkrempeln. Zahlreiche Szenarien und das freie Spiel sollen ab Februar nächsten Jahres für langen Spielspaß sorgen. (ND)

Info: www.ascaron.de



»Englische Siedlung zur Tea-Time – kein Schwein ist draußen.«

QUAKE 4

Ego-Shooter | Von *Quake 4* sind illegale Bilder im Netz gelandet. id Software drohte daraufhin, mit Magazinen, die die Bilder verwerten würden, nicht mehr zusammenzuarbeiten. Nun gibt es wieder etwas Erfreuliches zu melden. Das Spiel soll bereits im 2. Quartal 2004 erscheinen. (ND)

Info: www.idsoftware.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	–	1	Warcraft 3: Frozen Throne	Vivendi
2	▲	4	GTA Vice City (dt.)	Take 2
3	▼	2	Tomb Raider: Angel of Darkness	Eidos
4	▲	5	Die Sims Megastar	EA
5	▲	9	Die Sims Deluxe Edition	EA
6	▲	NEU	Midnight Club 2	Take 2
7	–	7	Freelancer (dt.)	Microsoft
8	▲	NEU	Radsport Manager 2003	dtp
9	▲	NEU	Warcraft 3 (DVD)	Vivendi
10	–	10	Rise of Nations	Microsoft

Quelle: SATURN

Ganz schön Arc!

Kann WARS & WARRIORS: JEANNE D'ARC zum Triumphzug ansetzen? Die abwechslungsreiche Mischung verspricht einiges.

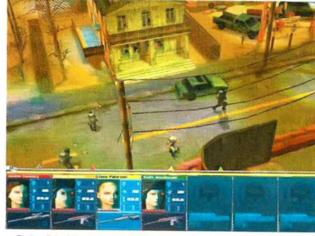

>> Scheiß Emanzipation: Ein falsches Wort und Mann kriegt aufs Maul.<<

Genremix | Eine Mischung aus Action-Adventure und Echtzeitstrategie erwartet Sie bei *Jeanne d'Arc*. Sie schlüpfen in die Haut der berühmten Französin, sammeln im Nahkampf Erfahrungspunkte und führen gleichzeitig Ihre Armeen zum Sieg. Am Ende soll die Spielfigur über 20 Schlagkombinationen beherrschen. Rollenspieltypisch stehen Ihnen etliche Waffen, Rüstungen, Ringe und Amulette zur Verbesserung Ihrer Fähigkeiten zur Verfügung. Die 3D-Engine ermöglicht einen ‚fließenden Wechsel zwischen Nahkampf- und Echtzeitstrategie-Teil. Zu Weihnachten soll der Titel in den Regalen stehen. NIELS DIEKMANN

Info: www.enlight.com/joa

Wähl grün!

Mit UFO: AFTERMATH wird die legendäre X-Com-Serie im Oktober inoffiziell fortgesetzt.


»Beim Pfadfindertreffen verliefen sich die Teilnehmer schon in der Stadt.«

Strategie | Die Älteren unter Ihnen erinnern sich bestimmt an die Strategie-Hits *UFO: Enemy Unknown* und *X-Com: Terror from the Deep*. Nachdem die Originalserie zuletzt eher actionreiche Pfade einschlug und sogar ein Ego-Shooter (*X-Com Alliance*) geplant war, kommt nun ein inoffizieller Nachfolger. *UFO: Aftermath* ähnelt, abgesehen von der verbesserten Technik, seinen Vorbildern: Basenbau, Kauf von Fluggeräten und die Zusammenstellung des Teams stehen auf dem Programm. Allerdings tragen Sie die Kämpfe gegen die grünen Männchen und andere außerirdische Rassen in Echtzeit aus, können die Duelle jedoch jederzeit anhalten. NIELS DIEKMANN

Info: www.ufo-aftermath.com

Die hanebüchensten UFO-Sichtungen



FRANKREICH 1998:
Die Fußballnationalmannschaft Kameruns berichtete bei der WM in Frankreich von seltsamen humanoiden Wesen, die in einer völlig unverständlichen Sprache zu kommunizieren versuchten. Nach aufwendigen Untersuchungen stellte sich heraus, dass die Wesen lediglich die Spieler von Gruppengegner Österreich waren.



DDR 1978:
Rund 300 Ossis berichteten völlig verschreckt von einem unbekannten, gelblich leuchtenden Phänomen, das auf dem Leipziger Obst- und Gemüsemarkt erschien. Ein zufällig anwesender Ungar auf Sonderurlaub konnte die Leute jedoch bald aufklären und beruhigen: Es handelte sich bei dem Objekt um eine Banane.



NÜRNBERG (WIEDER) 1998:
Die PC-ACTION-Redakteure waren 1998 völlig verstört. Ein knatterndes, rasselndes und quietschendes, braun-schwarzes Objekt bewegte sich langsam auf die Redaktionsräume zu. Nachdem bereits eine panikartige Flucht eingesetzt hatte, stieg Sauerteig aus seiner rostigen Ente und konnte die neuen Kollegen beruhigen.

Fotos (2): actionpress

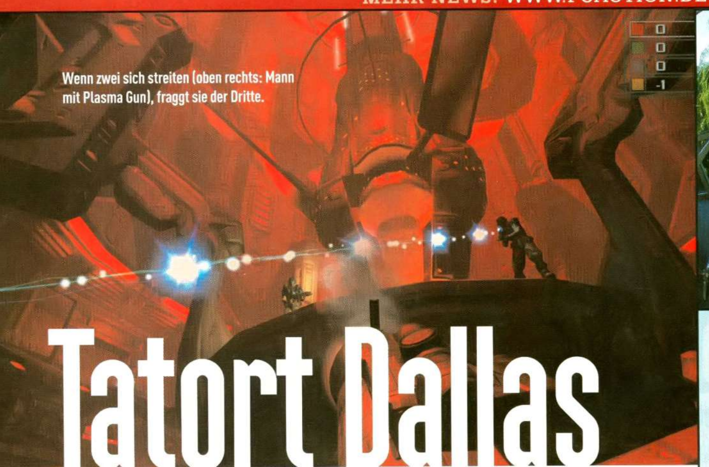
Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT ÜBER ARTENSCHUTZ


Tabuthema Ork-Misshandlung: Wer stoppt die selbstgerechten Fantasy-Helden?

Das ist unser tierischer Ernst!

Die durchschnittliche Lebenserwartung des gemeinen Ork dürfte zum Jahresende stark rückläufig sein. Als wesentlicher Grund machen wir die demnächst erscheinende *Herr der Ringe*-Spielumsetzung *Die Rückkehr des Königs* aus. „Mit Besorgnis betrachten wir Ankündigungen, dass gewisse Aragorns und Gimlis über zahlreiche Angriffstechniken verfügen sollen, die primär zur Dezimierung der Ork-Population gedacht sind", klagt auch ein Sprecher des „Bundes zum Schutze bedrohter Monster" (BUSMO). Als warnendes Beispiel nennt er die Entwicklung in den *Forgotten Realms*, wo der Ork-Bestand seit dem Erscheinen von *Baldur's Gate* auf ein kritisches Niveau sank. Auch in der Parteien-Landschaft wird das Thema entdeckt. „Es kann doch nicht angehen, dass ein Mitbürger diskriminiert wird, nur weil er grüne Haut, Überbiss und den steten Drang hat, keulenschwingend durch die Auen zu marodieren", murrte der erste Hinterbänkler. Die Angewohnheit des Orks, Hühner zu stehlen und Passanten zu massakrieren, sei nichts weiter als eine artgerechte Auslebung von gesellschaftlichen und religiösen Kulturtraditionen. „Da muss man nicht gleich zur Magic-Missile greifen, sondern sollte den Dialog suchen." Positiv seien die Entwicklungen in der Spielwelt von *Azeroth* zu beurteilen, wo Orks durch eigene Kampagnen in den *Warcraft*-Strategiespielen eine gesellschaftlich relevante Stellung zugestanden wird. Um den Ork in allen anderen Genres zu schützen, fordert BUSMO jetzt die sofortige Einführung einer verbindlichen Level-1-Cap für Heldencharaktere. Außerdem wird bereits die nächste Unterschriftenliste vorbereitet: Unter dem Motto „Schonzeit für die *EverQuest*-Ratte" sollen Tierfreunde auf die Misshandlung von Online-Nagetieren durch Rollenspiel-Neulinge hingewiesen werden.



Wenn zwei sich streiten (oben rechts: Mann mit Plasma Gun), fraggt sie der Dritte.

Tatort Dallas

Die Mega-LAN-Party QuakeCon war eine Reise wert – hier durften wir ganz kurz vor Redaktionsschluss erstmals DOOM 3 anspielen.

Ego-Shooter | Es war zwar nur eine einzige Deathmatch-Karte für vier Teilnehmer und die Edel-Monster aus dem Solo-Spielmodus ließen sich nicht blicken ... aber, hey, es war *Doom 3*! Den Besuchern des jährlichen Fan-Festivals QuakeCon gab id Software die einmalige Gelegenheit, seinen schaurig-schönen Shooter auszuprobieren. Schauplatz war eine Station im unterkühlten Edelstahl-Look mit vielen engen Korridoren und trickreichen Licht-und-Schatten-Effekten. Die Map wirkte in der Spielpraxis abwechslungsreicher und imposanter, als es die beiden einzigen freigegebenen Screenshots vermuten lassen. Zur Startausstattung gehörten blanke Fäuste, Pistole und Taschenlampe (spendet einen fahlen Lichtkegel und schlägt erbarmungslos zu). Aufsammelbare Waffen waren Shot Gun, Machine Gun, Plasma Gun und Rocket Launcher. Das fertige Spiel, das laut Programmier-Guru John Carmack wohl nicht mehr 2003 erscheint, soll aber einiges mehr bieten. Acht Minuten lang währte die Frag-Session. Ein nettes Lebenszeichen von *Doom 3*, dessen Stärken aber beim Solo-Story-Modus liegen dürften. HEINRICH LENHARDT

Info: www.idsoftware.com

Vielleicht sollten wir doch erst warten, bis der rote Energiestrahl eine Kaffeepause einlegt.

* DUKES ECKCHEN * DUKES ECKCHEN * DUKE

Wer hören will, muss fühlen!

Erste Details zu den Waffen in DUKE NUKEM FOREVER!

Ego-Shooter | Wen man bei einem Abendessen im 7-Sterne-Hotel Burj Al Arab so alles trifft. Das dachte sich unser Redaktionsbruchpilot Benjamin Bezold während seines Dubai-Urlaubes. Am Nachbartisch ließen sich DNF-Projektleiter John Romero und BMG-Chef Horst Stein nieder. Gesprächsthema: die Waffen für den Duke. Angeblich soll eine Schallwellenwaffe ins Spiel kommen, die Britney-Spears-Lieder absondert und die Hirne der Aliens zum Platzen bringt. Ferner gibt's einen Gasbläser, der Reiner-Callmund-Fürze schleudert. Welche Wummen sich die Macher bis Winter 2666 wohl noch einfallen lassen? BENJAMIN BEZOLD

Info: www.3drealms.com

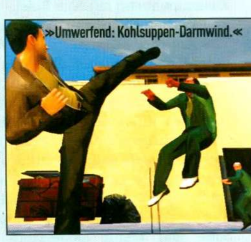


»Karl Moik: Wird er für den Soundtrack verpflichtet?«

Foto: action press

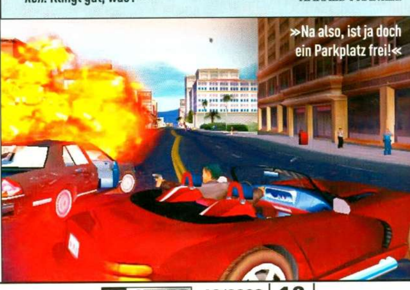
GERÜCHTE KÜCHE

Sie träumen von einem Mix aus *GTA Vice City*, *Mafia* und einem Prügelspiel? Wie wär's mit TRUE CRIME: STREETS OF L.A.? Oh! Das erscheint nur für Konsolen?



»Umwerfend: Kohlsuppen-Darmwind.«

Wollten Sie wissen, wie wir die Gerüchte für diese Rubrik aufschnappen? Nehmen wir das Beispiel „Erscheint *True Crime: Streets of L.A.* nur für Konsolen?". Nun, wir trafen während der Activision-Minimesse „Activate" eines Abends diverse Entwickler an einer Bar und nahmen für Sie, liebe Leser, sogar Gesundheitsschäden in Kauf, um die Herren zum Reden zu bewegen. Will heißen: Wir konsumierten mit den Typen gezwungenermaßen diverse kostenlose, alkoholische Getränke, um unverdächtig zu wirken und Kumpelstimmung aufkommen zu lassen. Manchmal klappt das sogar zu gut! Ein Entwickler des Ego-Shooters *Call of Duty* wollte beispielsweise dauernd diskutieren, ob man nur mit einer Frau schlafen sollte, wenn man in sie verliebt ist. Interessant! Aber nicht der Sinn der Übung. Bei einem Macher von *True Crimes* sah es anders aus. Weil uns das Spiel so gefallen hat, fragten wir ihn, ob es nicht doch für den PC erscheinen würde. „Man kann nie wissen", sagte er, grinste vielsagend und fuhr mit glasigem Blick fort: „Ich werde das weder bestätigen noch dementieren!" Ha! Weiß doch jeder, was das bedeutet: „Ja. Aber sagen darf ich's nicht." Wir behaupten: Das Teil kommt im September für Konsolen und eine PC-Version wird nachgeliefert. Und damit Sie wissen, worum es geht: Es erwartet Sie ein Abenteuer in Los Angeles. Auf einer 240 Quadratmeilen großen, authentisch der Metropole nachgebildeten Fläche legen Sie sich virtuell mit den chinesischen Triaden und der russischen Mafia an. Sie erfüllen über 100 Haupt- und diverse Nebenmissionen – und zwar in Autos, zu Fuß mit diversen Knarren und in bester Prügelspielmanier. TC ist also ein *Vice City/Mafia*-Mix mit brillant in Szene gesetzten Kämpfen à la *Tekken*. Klingt gut, was? HARALD FRÄNKEL



»Na also, ist ja doch ein Parkplatz frei!«



»Also, diese Eigenurin-Therapie hatte ich mir etwas anders vorgestellt!«

Geh doch mal baden!

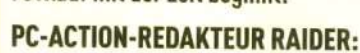
Frau Croft steht das Wasser bis zum Hals. Weder das neue Spiel noch der neue Film zu TOMB RAIDER erfüllen die Erwartungen.

Action-Adventure | Um den neuen *Tomb Raider*-Film gibt es – auch in Zusammenhang mit dem Spiel – einigen Wirbel. Nachdem *Tomb Raider: The Angel of Darkness* in der Fachpresse eher schlecht als recht abschnitt und die Verkaufszahlen unter den Erwartungen liegen, floppte auch der Kinostreifen in den USA. Die Filmfirma suchte die Schuld aber nicht bei sich selbst, sondern begründete die geringen Zuschauerzahlen mit der schlechten Qualität des Spiels. Auch Filmstar Angelina Jolie war wenig begeistert. Die *Tomb Raider*-Spiele seien ihr generell zu schwierig, meinte sie. Das nächste *TR*-Spiel lässt Eidos nicht mehr von Core Design entwickeln, sondern von Crystal Dynamics, die vor allem durch die *Legacy of Kain*-Reihe bekannt wurden. Core-Design-Gründer und -Boss Jeremy Heath-Smith legte wohl nicht zuletzt deswegen sein Amt nieder. Lara macht eben alle verrückt. NIELS DIEKMANN

Info: www.tombraider.com

Der neue Lara-Film

Unfassbar! Der neue *Tomb Raider*-Film floppt! Neue Story-Ideen müssen her. Wir haben natürlich einige in petto.



FINANZAMT RAIDER: Lara Croft steht vor ihrer gefährlichsten Mission. Sie muss ihre Steuererklärung abgeben und bemerkt, dass ihr die nötigen Formulare fehlen. Um 11 Uhr schließt das Amt. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt!



VERA AM MITTAG RAIDER: Lara muss in der Talkshow *Vera am Mittag* auftreten, um der Moderatorin heimlich das wertvolle Fett abzusaugen, in dem die Formel für das ewige Leben versteckt ist. Ein Fettlauf mit der Zeit beginnt!

PC-ACTION-REDAKTEUR RAIDER: Laras Gehirn wird durch einen Luftballon ausgetauscht. Sie arbeitet fortan für einen Hungerlohn und darf nie mehr Urlaub machen. Nun träumt sie von einem besseren Leben. Als Müllmann zum Beispiel.

Fotos: action press (2); Ahmet Iscitürk (1)

Scharfer Gewinn

PC ACTION UND BORGMEIER MEDIA VERLOSEN TOLLE PREISE ZU *ENCLAVE*:

Zu gewinnen gibt es zwei krachneue, schöne, teure, schwere, geile Schwerter sowie fünf Vollversionen von *Enclave*.

Um zu gewinnen, müssen Sie folgende Frage beantworten:

WIE VIELE SCHWERTER VERLOSEN WIR?

A: GAR KEINS
B: EINS
C: ZWEI

Schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca1", darauf folgend ein Leerzeichen und die Lösung (Beispiel: pca1 C) an die 81114* (aus Deutschland), 72444** (Schweiz) oder 0900 101010*** (Österreich).

Oder rufen Sie einfach an: Aus Deutschland: 0190 658 654**** oder der Schweiz: 0901 210 411*****

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Enclave"
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth

Oder per E-Mail an gewinnspiel@pcaction.de (Betreff nicht vergessen!).

* Pro SMS € 0,49* (Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil: € 0,12)
** sfr 0,70; *** € 0,60; **** € 0,41/Min.; ***** sfr 0,50/Min.

Mitarbeiter der Sponsoren und Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH ...

Sven Schmidt

DIE BREED SIND SEIN BABY UND SCHON SEIN NACHNAME MACHT KLAR, DASS ES SICH BEI IHM UM KEINEN 08/15-TYPEN HANDELT.



»Abenteuer Europa: Sven auf Fuchsschwanz-Jagd in der Sahara.«

Sven Schmidt war schon immer etwas Besonderes. 1977 kam er auf die Welt und nur neun Jahre später saß er vor seinem ersten Amiga-Computer. Ob er wegen seiner Computersucht von der Schule flog, ist nicht bewiesen, sein Abitur schaffte er dann aber trotzdem noch! Der junge Mann hatte Leiterbahnen statt Nerven und pures Silizium im Blut. Bits und Bytes waren seine Welt und da war natürlich klar, welchen Beruf er erlernen würde: Krankenpfleger! Später arbeitete er als Trendscout und Producer, spezialisiert auf Sonderwerbeformen (böse Zungen behaupten, das sei eine nette Umschreibung für Spam-Mails). Im Februar 2002 wechselte er zu CDV Software und kümmerte sich fortan um den Ego-Shooter *Breed* (Vorschau ab Seite 64) und den Action-Titel *Vultures*. Er beichtete uns, dass sich sein Leben auch um Frauen und Filmprojekte dreht. Ob es sich um Erotikfilme handelt, konnten wir nicht herausfinden. Da *The Big Lebowski* zu seinen absoluten Lieblingsfilmen gehört, ist er aber in Sachen Filmkunst auf dem richtigen Weg. Seinen musikalischen Geschmack kann der Verfasser dieser Zeilen allerdings nur bemitleiden. Todes-Metal-Gewalt-Bands wie Butthole Surfers und Queens of the Stoneage stehen auf dem Programm. Ob das der Grund ist, dass er immer noch nicht verheiratet ist und keine Kinder hat? Wir mögen den Sven trotzdem. AHMET ISCITÜRK


Crime Scene
MANHATTAN
THE REAL CAR-SHOOTER
• Netzwerk-Renn-Modi für bis zu acht Spieler!
• Etliche versteckte Orte laden zum Herumcruisen ein!
• Viele Bonus-Objekte, wie z.B. Boost oder Unverwundbarkeit!
• Tausende Passanten und Fahrzeuge sind unterwegs!
• Dynamische Lichteffekte, Lensflares, Wolken und Schatten!
• Und vieles, vieles mehr!
• Größtes existierendes und detailliertes 3D-Modell von Manhattan!
• 20 Missionen mit einer coolen Story!
• Sechs verschiedene Fahrzeuge!
• Fünf durchschlagkräftige Waffensysteme von Maschinengewehr bis Rakete!
MANHATTAN
GLORIA 1
Ab 01.10.2003
als PC CD-ROM
im Handel erhältlich!
BLIMB
rondomedia
© 2003 Blimb Entertainment GmbH
© 2003 rondomedia Marketing & Vertriebs GmbH

LIES MICH !



»Lufthansa: Konkurrenz.«

CRASHDAY

Rennspiel | „*Crashday* wird das *Tony Hawk* der Autorennspiele", behauptet Robert Clemens, Projektleiter bei Moonbyte in Sachsen-Anhalt. Neben dem angesprochenen Stunt-Modus finden sich fünf weitere Angebote. Sie düsen etwa mit einer Bombe unter der Haube herum oder demolieren schlicht Ihre Karre. 15 bis 20 Autos, rund 30 Kurse und ein Streckeneditor sind geplant. Erscheinen soll *Crashday* Anfang 2004. (JO)
Info: www.crashday.de

FULL THROTTLE 2

Adventure | Biker Ben darf nicht mehr Vollgas geben: Lucas Arts stoppte die Entwicklung von *Full Throttle: Hell on Wheels*. Lucas-Arts-Präsident Simon Jeffrey begründete den überraschenden Schritt folgendermaßen: „Wir wollen die vielen Fans von *Full Throttle* nicht enttäuschen. Hoffentlich kann jeder verstehen, dass wir uns sehr verpflichtet fühlen, nur die für uns bestmöglichen Spiele zu liefern." (AG)
Info: www.lucasarts.com

»Miese Reklame eines Auspuffherstellers«



»Neueste Ausgabe von Babes & Guns.«

PC ACTION SONDERHEFT

Vermischtes | Sie zocken am liebsten Actionspiele, haben aber eine oder mehr Ausgaben von PC ACTION verpasst? Das Sonderheft 4/2003 Actionspiele informiert Sie umfassend – unter anderem mit 48 Spieletests – über alle aktuellen Action-Highlights. Auf der DVD finden Sie zudem 20 spielbare Demos sowie 835 MByte Maps und Mods zu den beliebtesten Actionspielen. (AG)
Info: www.pcaction.de

VIETCONG ADD-ON

Ego-Shooter | Das erste Add-on zu *Vietcong* trägt den Titel der damals eingesetzten Eliteeinheit: *Fist Alpha* integriert sechs neue Waffen und acht Mehrspielerkarten. Die Kampagne mit sieben Missionen dürfen Sie laut Entwickler Pterodon im September in Angriff nehmen. (AG)
Info: www.vietcong-game.com

BILD DIR DEINE MEINUNG!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
Welche Inhalte der DVD sind für Sie am wichtigsten?



Die Nase vorn – mit Tempo!

Schnauze voll von Ferraris? Bei NEED FOR SPEED UNDERGROUND tunen und fahren Sie Pistenfeger für Normalverdiener.


Grillabend: Neue Body Kits machen die Karre cooler, andere Upgrades steigern die Fahrleistung.

PCA dichtet: Wir brettern schnell, aber ohne Kratzer und Schadensmodell!

Rennspiel | Dass es bei diesem Genre primär darauf ankommt, schnelle Vorwärtsbewegungen glaubhaft zu simulieren, haben sogar Stützrad-Fahrer wie Christian „Flensburg" Sauerteig überrissen. Die elementare Frage „Wie bringt man das Tempo besser rüber?" war der Ausgangspunkt für die Entwicklung von *Need for Speed Underground*. Bei zunehmender Geschwindigkeit sorgen mathematisch fundiertes Kamerarütteln und Lichtschlieren für einen beinahe spucktütenreifen Beschleunigungseffekt. Außerdem präsentiert der Arcade-Renner 20 tuningfähige Realwelt-Rennsemmeln (z. B. Golf GTI) und gerenderte Hüftschwung-Animationen bei den Polygon-Babes, die die Startzeichen bei den illegalen Straßenrennen geben. Im November soll die untergründige Fortsetzung der *Need for Speed*-Serie serienreif sein. HEINRICH LENHARDT
Info: www.needforspeed.com

Shrek, lass nicht nach!



SHREK 2 erscheint gleichzeitig mit dem neuen Kinofilm im Sommer 2004.

Action | *Shrek* gab's bereits auf diversen Konsolen – und das war eher shreklich. Der zweite Teil gerät wohl spaßiger, wie wir uns während der Activision-Minimesse „Activate" überzeugen durften, und erscheint auch für den PC. Sie steuern bis zu vier von sieben Charakteren gleichzeitig und in Jump&Run-Manier durch eine hübsche, quietschbunte Welt. Gegner kriegen natürlich kräftig was auf die Fresswerkzeuge. Jede Figur hat spezielle Eigenschaften. So haut Oger Shrek besonders kräftig zu, das Lebkuchenmännchen lenkt Feinde ab, indem es Süßkram wirft, und der Esel öffnet mit kräftigen Tritten verschlossene Türen. HARALD FRÄNKEL
Info: www.activision.de



»Wir wollen gar nicht wissen, wohin der dicke, grüne Kerl gerade seine Hand gesteckt hat.«


Baust du noch oder spielst du schon?
PC JOKER
(08/03)
87%
TRUMPF GAME
PC Games (05/03)
„Wer hätte gedacht, dass ein Strategiespiel aus Deutschland besser aussieht und mehr Features bietet als Age of Mythology?"
Mehr Spannung und Dramatik in No Man's Land!
Der einzigartige Mix aus Story und Action mit kolossalen Seeschlachten, Spezialeinheiten, Kopfgeldjägern und der Eisenbahnbattle.
In No Man's Land geht's von Anfang an richtig zur Sache!
PC CD-ROM
No Man's LAND
Fight For Your Rights!
POWERED BY gamespy
RELATED DESIGNS
cdv
www.cdv.de
Internet:
WWW.NOMANS-LAND.COM
Release:
AUGUST 2003
© 2003 CDV Software Entertainment AG, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe, Tel. 0700-CDVGAMES. Die CDV Software Entertainment AG ist im Prime Standard notiert, WKN 548 812

Jetzt sahnst du ab!

Wer schon ein Abo der PC ACTION hat, darf sich freuen. Jetzt können Sie nämlich jeden Monat automatisch fette Preise abräumen. Gut, was?

Okay, erst die bekannten Fakten: Abonnenten genießen viele Vorteile. PC ACTION bekommen Sie günstiger, um die Beschaffung Ihres konkret korrekt krassen Spielemagazins brauchen Sie sich nicht zu kümmern und durch die frühzeitige Belieferung sind Sie in der Regel schon ein paar Tage vorher weiser als Kioskkäufer. Doch das wissen Sie ja schon, wenn Sie Abonnent sind.

ALLES VOLLAUTOMATISCH!

Zusätzlich haben wir aber ein Extra-Schmankerl zu bieten: Denn jeder treue Leser nimmt automatisch an einem Gewinnspiel teil. Pro Monat einmal und ganz ohne Pferdefuß verlosen wir unter allen Abonnenten einen Multimedia-PC, eine PlayStation 2 von Sony, einen GameCube und einen Game Boy Advance SP von Nintendo.



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Abgreifen und mitmachen per SMS!

ENCLAVE
SEITE 14

Borgmeier Media und PC ACTION verlosen zwei neue, schöne, teure, schwere, also mit einem Wort: zwei richtig geile Schwerter sowie fünf *Enclave*-Spiele. Beantworten Sie die Frage auf Seite 14 und senden Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca1" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca1 C) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 654****; Schweiz: 0901 210 411*****

CHROME
SEITE 24

Wir verlosen in Zusammenarbeit mit Koch Media jeweils fünf *Chrome*-Taschen, Spiele und Pappaufsteller. Beantworten Sie folgende Frage: Wie viele Einzelspielermissionen bietet der Titel? Schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca2" und darauf folgend ein Leerzeichen und die Lösungszahl (Beispiel: pca2 12) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 654****; Schweiz: 0901 210 411*****

TRON 2.0
SEITE 90

PC ACTION und Buena Vista Games verlosen einen PC, eine Grafikkarte Geforce FX 5600, 5 Shirts zu *Tron*, 4 Figuren und eine Film-DVD. Beantworten Sie die Frage auf Seite 90 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca3" und darauf folgend ein Leerzeichen und die Lösungszahl (Beispiel: pca3 39) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie an: Deutschland: 0190 658 654****; Schweiz: 0901 210 411*****

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN
SEITE 28

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pcal" und darauf folgend den Spieletitel (Beispiel: pcal gta vice city) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 655****; Schweiz: 0901 210 412*****

DARAUF WARTEST DU!
SEITE 47

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pcaw" und darauf folgend den Spieletitel (Beispiel: pcaw anno 2109) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 655****; Schweiz: 0901 210 412*****

LESER GRÜSSEN LESER
SEITE 30

Grüßen Sie Freunde, Bekannte und andere PC-ACTION-Leser locker-flockig per SMS. Senden Sie eine Kurzmitteilung mit dem Schlüsselwort „pca" und darauf folgend Ihren maximal 160 Zeichen umfassenden Text (Beispiel: pca Mein Chef ist genial, Gruß Harald F.) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Jeden Monat werden die originellsten Texte veröffentlicht. Der kreativste Leser wird zudem mit einem Spiel belohnt.

*Pro SMS € 0,49. (Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12); ** € 0,60; *** sfr 0,70; **** € 0,41/Min.; ***** sfr 0,50/Min.

DIE NEUE ÄRA BEGINNT

Inkl. Vollversion von Anarchy Online
und The Notum Wars

Anarchy online

SHADOWLANDS

EXPANSION PACK

- Ein Markstein, der Funcoms Ausrichtung auf Qualität deutlich macht. (RPGfan.com)
- Shadowlands erweitert den Inhalt von Anarchy Online bis in ungeahnte Dimensionen. (ign.com)
- Shadowlands - das beste Expansion Pack auf der E3 2003 (RPGvault)







www.anarchy-online.de - Jetzt neu mit deutschem Server und Support !

Erhältlich im guten Fachhandel oder unter www.softunity.de





NETNEWS

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier von PlanetLAN weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!





Felix Lohmeier
Aka Parcefix
20 Jahre
PlanetLAN
fl@planetlan.de



„Der Deutsche eSport Verband (siehe Artikel auf Seite 22) hat wegen der Kooperation namhafter Teamchefs eine echte Chance. Bleibt abzuwarten, ob sich der gemeine Spieler im Verband wiederfindet."

Sehe ich wie Killer aus?

Luzien

#6.Sturm

Da gusgschste ! Luzien's fr$$e Live ihr nappels ! Make Love Not War ole ole ole wieviel kann ich hier eigentlich schreib0rn ?

BACK

Links sehen Sie Österreichs Antwort auf Jeanette Biedermann oder so.



Mein Lied ist hart!

Von einem österreichischen Superstar (welch Ironie!) und seinem LIED ÜBER COMPUTERSPIELER. Die Zocker fühlten sich nicht geschmeichelt und starteten eine Petition.

E-Sports | Eine Casting-Show machte Christina Stürmer zum Star. Zumindest in good old Austria kennt man sie. Auf ihrem Debütalbum singt sie nun im Song „Mehr Waffen" über Computerspieler. Dabei erzählt sie von einem 14-Jährigen und unterstellt ihm den Wunsch nach einem Gewehr, um seinem Außenseitertum mit Gewalt zu entfliehen und sich Respekt zu verschaffen. Viele interpretieren das Lied so, als beschreibe Frau Stürmer die Spieler als bescheuerte und sozial gestörte Massenmörder. PCA entgeht die Ironie des Schicksals nicht: Das Lied ist so schlecht, dass es die Fantasien von Zockern möglicherweise stärker beeinflusst als jedes Computerspiel! Wie auch immer: Wegen des nach Ansicht etlicher Spieler in einschlägigen Foren „diskriminierenden Liedtextes" wurde eine Petition gestartet, die bisher mehr als 13.000 Menschen unterschrieben haben. Eine andere Art des Protests wählte der Clan plaGue (www.planetplague.com), der eine Bilder-Aktion startete. Mit ihren Porträtfotos zeigen die Unterzeichner Gesicht und stellen die Frage: „Sehe ich wie ein Killer aus?" Bisher sind auf der Seite über 1.200 Bildunterschriften eingegangen. Unter www.christina-online.at finden Sie übrigens Frau Stürmers Webseite inklusive Hörproben und Online-Gästebuch! FELIX LOHMEIER

Info: http://www.petitiononline.com/gamer1

PO-ESIE

Sie dachten, wir PCA-Redakteure würden viel Schwachsinn verzapfen? Stimmt natürlich nicht. Was aber nicht zwingend heißen soll, dass wir den Text von „Mehr Waffen" meinen.

Du bist erst 14 Jahre alt
Und schreist schon nach Gewalt,
Als Außenseiter hast du's schwer
Ach, hättest du nur ein Gewehr.
Dann hätten sie Respekt vor dir
Du bräuchtest einfach
nur die Waffe zu laden.
Denn wie das geht, das weißt du ja.
Das kannst du ja ganz wunderbar.

Wie in deinem Computerspiel,
Feinde hast du nie zu viel,
Dort bist du Herr der Situation,
Auch wenn hier alle sterben, was macht das schon!

Mehr Waffen, Mehr Feinde,
Mehr Levels, Mehr Details!
Mehr Wut, Mehr Blut,
Dieses Spiel ist wirklich gut.

Mehr Waffen, Mehr Feinde,
Mehr Levels, Mehr Details!
Hier in deiner Cyberwelt,
bist du der Superheld!

Mit 2 ½ bis 3 Gigabyte,
bist du zu jeder Mission bereit,
2.000 Megahertz,
simulieren bei deinem
Feind sogar den Megaschmerz.
Wenn du ihn einfach nur schwer verletzt,
wenn du ihm einen Schlag versetzt.
Auch wenn das nicht jeder versteht,
Das ist deine Realität!

Freundin brauchst du keine,
Denn in deinem Spiel, da hast du eine.
Ganz nach deinem Ideal,
90 D ist ihre Zahl.
Wenn du ihr deine Liebe beweist,
Und sie aus den Händen
des Feindes befreist,
Steht eurer Liebe nichts mehr im Weg.
Ist das deine Realität.

Je oller, desto Dollar!

Bei der Pentium® 4 Processor SUMMER 2003 CHAMPIONSHIP gab es das fetteste Preisgeld aller Zeiten: 200.000 Mäuse!

E-Sports | Die CPL Summer 2003 im Hyatt Hotel in Dallas, Texas, war Mittelpunkt der E-Sports-Szene im Juli und August, nicht zuletzt wegen des Rekordpreisgeldes. Hauptsponsor Intel machte es möglich. Den größten Teil, 60.000 Dollar, gewann das schwedische Team von Schroet Kommando, das sich gegen seine Landsleute von Team9 (42.000 $) mit 13:8 im Finale durchsetzte. Der beste deutsche Clan, a-Losers.MSI (18.000 $), schaffte es trotz eines aufgeflogenen Bestechungsversuches beim WCG-Qualifikationsturnier einen kühlen Kopf zu bewahren und landete denkbar knapp auf Platz 4. Die Erwartungen der Spieler Johnny_R, Neo, DonKamilo, Voodoo und BliZzard wurden damit erfüllt. Das amerikanische Team3D (28.000 $) sicherte sich mit dem 13:11-Sieg gegen a-L den dritten Platz. e2sports hat mit einem 13. Platz und 2.000 $ etwas Profi-Luft schnuppern können, konnte sich aber beim ersten Auftritt in den USA nicht ganz durchsetzen. Starke europäische Teams wie mTw Schweden, mousesports und matrix mussten ihre Teilnahme absagen. Deshalb haben amerikanische Teams das Turnier zahlenmäßig dominiert. FELIX LOHMEIER

Info: www.thecpl.com2



»Kinderarbeit ist ein großes Problem. Hier produzieren kleine Inder unter Aufsicht neue Software für Microsoft.«

Foto: Schroet Kommando

Zeig mir des Rüssels Heim!

In Rüsselsheim fliegt bald wieder die Kuh, denn die MILLANIUM 2K steht an.



»Der WWF ist stinksauer: Hühner-Legebatterie.«

LAN-Party | Die Millannium2K hat eine vierjährige Geschichte. Für die LAN-Party „Das fünfte Kapitel" sind noch wenige der 800 Plätze für Zocker frei, die die Geschichte fortschreiben wollen. Der Termin für die Millannium 2K – Chapter Five fällt aufs Wochenende vom 7. bis 9. November. Die Walter-Köbel-Halle in Rüsselsheim zeichnet sich durch ruhige Schlafräume, Duschen und ausreichend Parkplätze aus. Ein Dutzend Sponsoren sorgt für Preise bei zahlreichen Turnierdisziplinen. Das Mindestalter beträgt 18 Jahre. Der Eintrittspreis liegt bei 29 Euro. FELIX LOHMEIER

Info: www.millannium.de

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.

	Party	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	PC ACTION WWCL sponsored by intel	URL
	DEUTSCHLAND					
1	LANparadise	29.08.2003	48734 Groß-Reken	300	✔	www.lanparadise.de
2	Xtreme-LOR	29.08.2003	67681 Sembach	880	✘	www.xtreme-lor.de
3	LAN-Nation v5.0	05.09.2003	91619 Obernzenn	355	✔	www.lan-nation.com
4	x-ass III	05.09.2003	71088 Holzgerlingen	250	✔	www.x-ass.de
5	Deathcon]I[	06.09.2003	56379 Holzappel	300	✘	www.deathcon.de
6	LanFinity	12.09.2003	66424 Homburg	1056	✘	www.lanfinity.de
7	LANwirtschaft IV	12.09.2003	06237 Spergau	540	✔	www.lanwirtschaft.de
8	LANarena 5	19.09.2003	38120 Braunschweig	1008	✘	www.lanarena.de
9	NSN v6.0	19.09.2003	33154 Salzkotten	500	✔	www.nullsaftnetz.de
10	TT-LAN 17	19.09.2003	77652 Offenburg	250	✔	www.tt-lan.de
11	ju:nien VI	26.09.2003	58095 Hagen	656	✘	http://union.lanparty.de
12	ProjectLANus	26.09.2003	01279 Dresden	300	✔	www.projectlan.de
	ÖSTERREICH					
	MilLANium 2003 #3	05.09.2003	1110 Wien	400	✔	www.millanium.at
	Jederlan 2	10.10.2003	5071 Wals/Salzburg	300	✔	www.jederlan.at
	SCHWEIZ					
	LANforce 5	05.09.2003	3000 Bern	1504	✔	www.lanforce.ch
	Ctrl + Alt + Delete 4	03.10.2003	9240 Uzwil	200	✘	www.ctrl-alt-delete.info
	NetGame Con II/2003	10.10.2003	3076 Worb	200	✘	www.netgame.ch

Hamburg, Berlin, Hannover, Düsseldorf, Erfurt, Dresden, Nürnberg, Stuttgart, München

Auf zum großen LANdtag!

Die PCA-WWCL-FINALS erreichen im Oktober einen weiteren Höhepunkt. Preise im Wert von über 50.000 Euro warten!

Anlauf | Die Finalspiele der vierten Saison werden vom 17. bis 19. Oktober in der Messe Hannover ausgetragen. Der Sieger des *WarCraft 3: The Frozen Throne*-Turniers sackt einen Smart Roadster von Intel im Wert von 15.000 Euro ein. Ati schickt das beste *Counter-Strike*-Team auf eine Reise nach Kanada und verteilt Radeon-9800-Pro-Grafikkarten unter den ersten vier Teams. Die *Battlefield 1942*- und *Serious Sam*-Turniere werden von den Vertriebsfirmen EA Games und Take 2 mit Sachpreisen im Wert von jeweils 7.500 Euro unterstützt. BigBen bringt das Spiel *Soldiers of Anarchy* im Modus 1 gegen 1 auf die Finals und teilt Sachpreise im Wert von 5.000 Euro aus. Als ersten begleitenden Programmpunkt für Zuschauer verkündete PlanetLAN die Intel Racing Tour mit 2.000 Euro Preisgeld pro Tag für den jeweils besten *DTM Race Driver*-Piloten. 100 High-End-PCs, bestückt mit aktuellen Spielen, stehen zum kostenfreien Daddeln bereit. Ferner gibt's eine Ausstellung der siegreichen Casemods der 2. Deutschen Casemod Meisterschaft (DCMM). Der Preis für Zuschauer beträgt 9 Euro und berechtigt zum Eintritt der Finals und der Jugendmesse Nexxt Generation. Ein Ticket für die LAN-Party „The Activation" geht für 29 Euro über die Theke. FELIX LOHMEIER

Info: http://finals.wwcl.net



Okay, der Smart Roadster sieht aus wie ein Spielzeugauto. Aber geil ist die Schüssel trotzdem!

Unter Dach und Fach

Lieber einen E-SPORTS-VERBAND als einen Streck-Verband. Das dachten sich wohl auch die Chefs der bekanntesten deutschen Clans!

E-Sports | Während einer Gründungsversammlung haben *Counter-Strike*-Teamchefs die Basis für einen Sportverband der Elektrospieler geschaffen. Die Clanhäuptlinge von mTw, Ocrana, SK, a-L und anderen namhaften Teams gründeten mit dem Chef des deutschen *Counter-Strike*-Nationalteams, Rami Allouni, den „Deutschen eSport Verband" (DeSpV). Der soll die Interessen aller wettkämpfenden Spieler an PC und Konsolen vertreten und beschränkt sich nicht auf *Counter-Strike*. Als Vertretung der deutschen E-Sport-Szene möchte der neue Verband „Aufklärungsarbeit für den E-Sport leisten" und ein „übergreifendes und aussagekräftiges Ligasystem" mit einheitlichem Regelwerk schaffen. Ein weiteres Ziel ist die Anerkennung des elektronischen Sports als offizielle Sportart. Eine endgültige Satzung wird noch erarbeitet; anschließend bestimmt die Versammlung einen Vorstand. Dann kann jeder E-Sportler kostenlos Mitglied werden. Seine Legitimation sucht der DeSpV in seinen Mitgliedern, so dass Erfolg oder Misserfolg des kühnen Projekts an der Mitgliederzahl zu messen sein wird. FELIX LOHMEIER

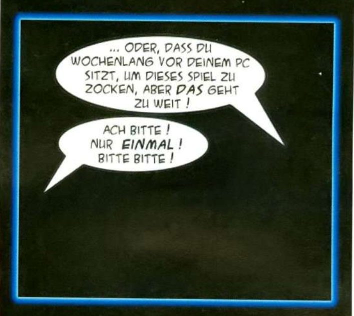
Info: www.despv.de



TRON FEVER

(C) 2003 WWW.BLINJACK.DE

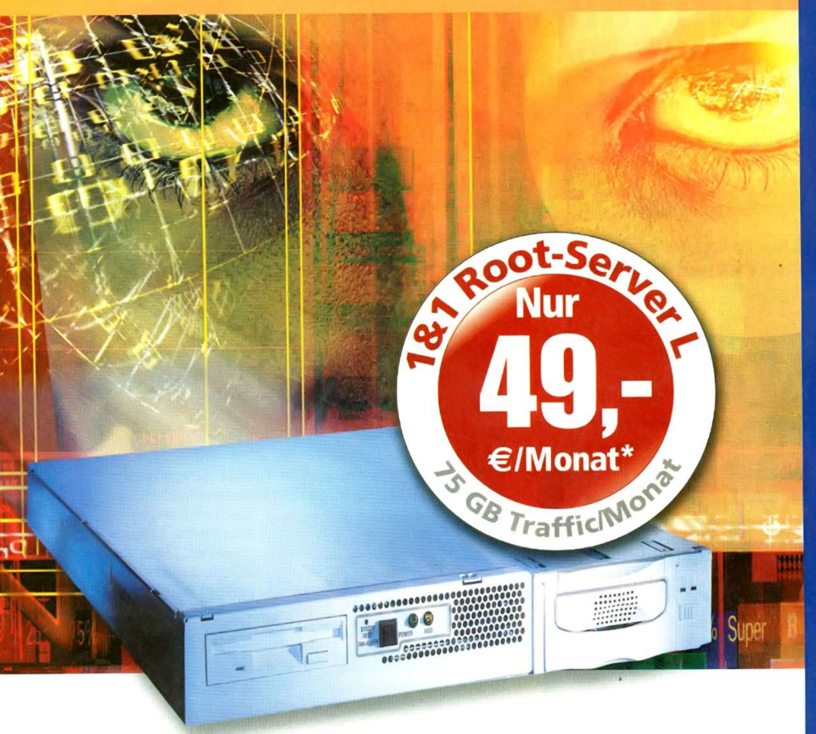








1&1 Server: Power & Games!



„Spielt doch was Ihr wollt!"

1&1 Hochleistungs-Server lassen sich einfach zum Gameserver machen – ohne Beschränkung auf bestimmte Spiele und ohne Begrenzung der Spielerzahl! Sie überzeugen durch viele Vorteile:

- Eigener Server für ungeteilte Power – auch für mehrere Games gleichzeitig
- Uneingeschränkter Root-Zugriff
- Bis zu 1 GigaByte Hauptspeicher, **Intel Pentium 4 Prozessor mit 3 GHz** mit Hyper-Threading und 120 GB Plattenplatz (beim XXL-Server)
- Perfekte Sicherheit und Performance durch Hosting im 1&1 Hochleistungs-Rechenzentrum mit über 5 GigaBit Außenanbindung über mehrere Netzprovider für kleinste Pings und besten Durchsatz
- Eigene IP und Domain inklusive, z. B. für Clanpages
- **75 bis 150 GB Traffic/Monat** inklusive
- **Inklusive:** Gutschein für Google AdWords™ Werbung im Wert von 50,– € als Startguthaben für Werbung auf der reichweitenstärksten Suchmaschine Deutschlands!
- **NEU: Einrichtungsgebühr bei allen Root-Servern nur noch 69,– € statt 99,– €**

Google AdWords

* Einmalige Einrichtungspauschale bei allen Root-Servern nur 69,– €, sonst 99,– €.
Preise inkl. MwSt. Zusätzliches Transfervolumen: Volumenabh. von 0,005 €/MB bis 0,015 €/MB.

Internet & mehr:

1&1 ist einer der führenden europäischen Anbieter von hochwertigen Internet-Lösungen. Mit über 2 Millionen Kundenverträgen, mehr als 1.000 Mitarbeitern und eigenen Hochleistungs-Rechenzentren, die zu den sichersten und leistungsstärksten in Europa zählen.

Selbst entwickelte Internet-Lösungen verschaffen 1&1 Kunden Vorteile, die ihnen kaum ein anderer Provider bieten kann:

& mehr Power:
1&1 stellt Ihnen spezielle Hochleistungs-Server der neuesten Generation zur Verfügung.

& mehr Qualität:
In Kooperation mit starken Partnern, wie Microsoft, SuSE und Google, bietet Ihnen 1&1 hochwertige Lösungen zu Top-Konditionen.

& mehr Sicherheit:
1&1 garantiert Ihnen perfekte Netzanbindung, optimale Performance und über 99 % Verfügbarkeit! Zusätzliche Sicherheit bietet das 1&1 Recovery-Tool.

& mehr Spass:
Die Einrichtung eines eigenen Gameservers ist kinderleicht. Files und HowTos für verschiedene Spiele stellt 1&1 zur Verfügung.

1&1

Member of united internet

www.1und1.com/server



Alle Preise führen nach Chrome

PC ACTION und Koch Media verlosen Preise zum neuen, sehr guten Ego-Shooter *Chrome* (Test ab Seite 94).

5x Tasche Techland (*Chrome*-Entwickler)
5x *Chrome*-T-Shirt
5x *Chrome*-Tasse
5x *Chrome*-Papp-Aufsteller (lebensgroß)

Beantworten Sie folgende Frage: Wie viele Einzelspielermissionen bietet der Ego-Shooter *Chrome*?

Schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca2", darauf folgend ein Leerzeichen und die Lösungszahl (Beispiel: pca2 12) an die 81114* (aus Deutschland), 72444** (aus der Schweiz) oder 0900101010*** (aus Österreich).

Oder rufen Sie einfach an. Aus Deutschland: 0190658654****. Aus der Schweiz: 0901210411*****

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Verchrom mich!"
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth

Oder per E-Mail an gewinnspiel@pcaction.de (im Betreff das Kennwort nicht vergessen!).

Pro SMS * € 0,49 (Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil: € 0,12) ** sfr 0,70; *** € 0,60; **** € 0,41/Min.; **** sfr 0,50/Min.

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.

Name: Ann
Beruf: Studentin
Alter: 20 Jahre
Nickname: creamy
E-Mail: creamy1982@hotmail.com
Lieblingsgenre: Action, Jump & Run
Lieblingsspiele: Froggies, Flying Froggies, Waldmeister Sause, Minesweeper und natürlich Solitär + Excel
Seit wann ich spiele: Seit einer Stunde
Statement: Also, wie ihr seht, lese ich eure Zeitung sehr gründlich, hab trotzdem keine Ahnung und wollte nur unbedingt auch mal drin sein!!! Hab ich's geschafft?

Anm. d. Red.: Also dermaßen erregt haben wir Herrn Fränkel schon lange nicht erlebt. Außer damals, als die neue Modern-Talking-CD veröffentlicht wurde. Keiner anderen Rubrik schenkte er diesen Monat mehr Beachtung. Du hast es nicht nur ins Heft geschafft, sondern auch in Haralds Herz. Ein Kunststück, das bisher nur David Hasselhoff und Ricky Martin gelang. Respekt!

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!

FROZEN THRONE

E-Sports | Zur Veröffentlichung von *Warcraft 3: The Frozen Throne* zeigten Topspieler im Futurepoint in Köln, dass das neue Spiel zum E-Sport taugt. Turtle-Entertainment veranstaltete im Rahmen der ESL ein Event, bei dem sich die besten Spieler der ESL-Pro-Series Showmatches lieferten. Die Finalspiele der PCA-WWCL werden übrigens auch im neuen Modus ausgetragen. (FL)

Info: http://www.blizzard.de/war3x



Yeah, das sind sie! Die Bretter, die die Welt bedeuten!

BEATNIGHT LAN E.V.

LAN-Party | Das nennen wir mal eine gute Idee: Die Beatnight-Jungs veranstalten LAN-Partys und geben die Einnahmen für wohltätige Zwecke aus. So kaufen sie Computer für Schulen und Behinderten-Einrichtungen. Dadurch wollen sie auch dem Negativ-Image entgegenwirken, das Computerspielern anhaftet. Dufte Sache! (FL)

Info: www.beatnight-lan.de

WARBIRDS 3

Online-Flugsimulation | Fans des Genres dürfen *WarBirds 3* ab September einen Monat lang kostenlos testen. Der Titel wurde übrigens von iEN entwickelt. Kommt Ihnen bekannt vor? Genau! Es handelt sich um das Unternehmen der lebenden Legende „Wild Bill" Stealy – der Mann, der unter anderem das Kultlabel MicroProse mitbegründete. (FL)

Info: http://gamesurf.tiscali.de/warbirds

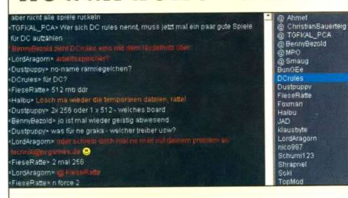


»Im Gegensatz zu Bezold fliegt der nicht nur auf Männer, sondern auch in der Luft.«

www.pcaction.de

Wie, Sie kennen noch nicht unsere geniale Homepage? Dann wird's aber Zeit! Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns!
Wir erwarten Sie am Mittwoch, 3. September, ab 16:30 Uhr in unserem Chat.
Den Link zum Chatroom finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

Fränkels Eckla

Sie lieben Harald Fränkels umwerfenden Humor? Dann sollten Sie schleunigst „Fränkels Eckla" einen Besuch abstatten. Ein Abendessen mit unserem Eishockey-Experten verlosen wir dort zwar nicht, dafür gibt's die besten Leserbriefantworten seit Ausgabe 2/2003 zu bestaunen. Phänomenal, was? „Fränkels Eckla" finden Sie übrigens in unserer beliebten Rubrik „Peepshow". Dort stoßen Sie nicht nur auf unsere Webcams, sondern auch auf den Renner von www.pcaction.de schlechthin: das Redaktionstagebuch. In ihm geben die PCA-Schreibsklaven täglich ihre intimsten Geheimnisse preis. Schauen Sie doch mal vorbei!



Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, müssen Sie uns neuerdings nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail schreiben! Ab sofort können Sie Ihre Lieblingsspiele auch bequem unter www.pcaction.de wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und Ihre Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Außerdem verlosen wir unter allen Teilnehmern ein aktuelles Computerspiel. Den virtuellen Stimmzettel finden Sie unter der Rubrik „Spielerforum" bei „Lesercharts".



Tipps & Tricks

Es ist schon ein Kreuz. Da nimmt man sich extra ein Wochenende fürs Daddeln frei, versetzt sogar die Freundin und dann kommt man bei seinem Lieblingsspiel einfach nicht weiter. Bevor Sie das nächste Mal aus Verzweiflung in die Tastatur beißen oder Ihren Joystick abbrechen, werfen Sie doch einen Blick auf www.pcaction.de. Genauer gesagt in die Rubrik „Tipps & Tricks". Da wird Ihnen geholfen! Unserer riesigen Datenbank sei Dank. Sie beinhaltet momentan über 170 brandneue und ältere Komplettlösungen sowie nützliche Kurztipps und Cheats zu nahezu allen Spielen. Natürlich aktualisieren wir unsere „T&T"-Sektion laufend.

LESERBRIEFE

Die Schotten dicht machen?

Geht nicht! Das eigentümliche Völkchen abzufüllen, ist unmöglich. Die Einheimischen rühren schon ihr Frühstücks-Müsli mit Whisky an.

Als Journalist reise ich häufig und lerne viel über fremde Kulturen. Nehmen wir mal das Beispiel Schottland, wo Männer Baumstämme werfen, Dudelmusik machen und ihren Sack am Arm haben. Neulich durfte ich einem außergewöhnlichen Stammesritual beiwohnen. Zunächst marschierte eine mehrköpfige Abordnung herbei. Sie entlockte Mallorca-Luftmatratzen-Blasebälgen trötende Töne, die vermutlich in der Nähe befindlichen Elefantenbullen sofort zu einer Erektion verholfen hätten. War das laut! Völkerkundler meinen, dass die Ureinwohner mit den nervenzersetzenden Geräuschen böse Geister vertreiben wollen. Ich dagegen bin sicher: Diese Töne vertreiben keine Spukgestalten, sie töten sie! Unterdessen hüpfte ein Schotten-Weibchen auf Zehenspitzen und wie unter Kokseinfluss durch die Gegend. So als ob sie auf einer glühenden Herdplatte stünde oder einfach nur eine unglaublich schlechte Ballerina wäre. Dabei fuchtelte der Fleischflummi mit zwei Schwertern rum. Auf mich wirkte er wie die fetteste Trulla der Kelly Family (obwohl das ja Iren sind). Es folgte der Auftritt eines Ober-Schotten, ich mutmaße, es war der Häuptling. Der stellte das Nationalgericht Haggis vor. Sagte mir jedenfalls ein Dolmetscher, denn verstanden habe ich null. Die Sprache klingt nämlich wie Finnisch, etwa so: „Minä rakastan sinua!" Den Satz („Ich liebe dich!") flüstern Schotten wohl auch ihren Sexpartnern bei gewissen „Schäferstündchen" ins Ohr. Apropos Schaf: Als uns das Haggis gereicht wurde, erblickte ich den Magen eines solchen Tieres, gefüllt mit Lunge und Herz. Es war eine Wurst, sehr braun und sehr weich, sah aus wie frisch gepresst und schmeckte auch so. Ich denke, Sie wissen, was ich meine ...

SCHNIPP – ANDERES THEMA!

Ich möchte nun kurz den Preisträger unserer Aktion aus Heft 9/2003 nennen, der eine handsignierte PC ACTION erhält: Horst Deblatzki. Wie viele andere Leser (Danke für die Kooperation!) war er der Bitte gefolgt, unseren Video-Cutter Michael Neubig als feige Sau zu denunzieren. Der hatte nicht zu seinem in Ausgabe 7 begangenen Fehler stehen wollen, obwohl alle Indizien gegen ihn sprachen. Keiner hat Neubig so toll beschimpft wie Herr D. („Nur Leute mit mächtigen Eiern wie Ahmet Iscitürk dürfen Spieletester werden. Sie hingegen sind nur CD-Redakteur, Sie wissen ja, woran es liegt.") Sauber! So. Jetzt wünsche ich Ihnen allen wie gewohnt noch ein schönes Leben!

Ihr Harald Fränkel

Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de

Foto: action press/Montage: Carola Giese



»Bodypainting: Schon irgendwie sexy, nicht?«

DAS SCHMÄRZT!

Hallo PCA! Ich hab einen Fehler gefunden, gleich auf der Titelseite! Warum um Himmels willen schreibt ihr Schmerz mit „ä"?

JOHNNY WEISHEIT, PER E-MAIL

Max Pain hieße übersetzt Max Schmerz. Max Payne = Max Schmärz ➜ Wortspiel. Kapiert? Gib's zu: „Johnny Weisheit" ist ein Pseudonym und in Wahrheit heißt du Johnny Depp!

HER DAMIT! 1

[Betreff: Gewinnspiel Her damit!] *Ich wollte sagen, dass ich das „T-Shirt zum aktuellen C&C-Spiel" haben muss, weil ich zehn Gründe habe: 1. Ich habe das Spiel und das würde doch passen, wenn ich es im richtigen T-Shirt spielen könnte. 2. Ich war vor dem Irakkrieg auf jeder Anti-Kriegsdemonstration. [...] 3. Habe eine Wette laufen, ob ich's kriege (geht um 'ne Kiste Bier, wenn ich's nicht kriege, muss ich dir eine schicken. [...]*

ANDREAS SPRENGER, BISSENDORF

Stopp! Punkt 3 hat die Redaktion bereits überzeugt. Schick uns die Kiste Bier.

HILFSACTION

Hi Gamestar-Team, ich habe mir vergangene Woche Battlefield1942 gekauft, [...] aber immer wenn ich [...] starten will, stürzt das Spiel ab. Kann es an meiner Hardware liegen? Ich habe einen AMD

Athlon XP 2000+, eine Nvidia Geforce2 MX, 256 MByte RAM. Könnt ihr mir helfen?

„FRIEDOLIN1988", PER E-MAIL

Wir haben für dich bei der *Gamestar* nachgefragt. Die hatten leider NULL Ahnung.

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

DENK MAL!

[...] Jetzt halte ich die aktuelle PC ACTION in den Händen und traue meinen Augen nicht. Auf dem Cover steht doch: „Schlitzauge, sei wachsam! Agent Orange wird frisch gepresst!" Okay, damit wir uns nicht falsch verstehen – es liegt mir fern, hier den Moralapostel zu geben [....]. Was ihr euch aber gedacht habt, diesen Satz aufs Cover zu pressen ... ich hoffe NICHTS! Im Ernst, das ist weder lustig noch satirisch noch sonst was. Ein ganz tiefer Griff ins Klo! Ich erwarte von euch keine Stellungnahme, nur eins: Denkt bitte kurz über das nach, was ihr da verzapft habt, nur kurz ...

JÖRG RUPP, PER E-MAIL

Okay. Das war einfach! Und jetzt?

GESTATTEN ... PEPSI!


Pepsi-Carola Zimmermann ahnt noch nichts von ihrem Glück

10 000 Mark für ein Baby

»Kinderhandel? Ein skandalöses Geschäft! Wir finden, bei derart horrenden Preisen sollte das Kartellamt einschreiten.«

Über Google bin ich auf deine Homepage [www.harald-fraenkel.de] gekommen. Zu „Fränkel frotzelt – Rumpelstilzchen" möchte ich was sagen. Ich zitiere: „Pepsi-Carola. Wer glaubt, das sei ein neues, limonadenhaltiges Getränk speziell für die weibliche Zielgruppe, den muss ich an dieser Stelle eines Besseren belehren. Pepsi-Carola ist ein Vorname, der 1999 von einem deutschen Standesamt genehmigt wurde." Das ist sooo nicht ganz richtig. Dieser Name wurde schon mal, 40 Jahre vorher, von einem deutschen Standesamt zugelassen. Meine Mutter trägt diesen Namen. Geboren am 4. Mai 1959 in Hamburg wurde sie Patenkind der Firma Pepsi Cola. [...]

STEFFI KROHN, PER E-MAIL

Und heute heißt deine Mama Pepsi-Carola Krohn? Hey, wir sind froh, dass sie keinen Mann geheiratet hat, der Kronkorken oder Light heißt.

RANDGRUPPENLEITER

Nachdem ich mich vergangenes Jahr maßlos über den etwas SEHR knapp geratenen Bericht über Madden NFL 2003 geärgert habe, konntet ihr mich wenigstens durch die mitgelieferte Demo wieder auf eure Seite ziehen! Dieses Jahr hoffe ich, dass der Bericht über das, wie ich finde, beste Sportspiel [...] etwas üppiger ausfällt. [...]

KLAUS AFFLERBACH, PER E-MAIL

Ach Klausi, wenn wir das machen, meldet sich einen Monat später die nächste Randgruppe und will einen Achtseiter über *Unterwasser-Rugby 2004*.

EINEN LUXEMBURGER, BITTE!

Ha ha ha, ihr lieben Deutschen, ihr seid ja ganz schön aufgeschmissen mit eurem scheißdämlichen Jugendschutzgesetz, hahaha. Bei uns in unserem schönen, kleinen Luxemburg ist das anders, bei uns kann sogar ein 12-Jähriger ein Spiel kaufen, das ab 18 oder 16 freigegeben ist [...]. Tja, dann noch viel Spaß mit eurem Gesetz, während ich die neuesten und besten Action-Knaller zocken kann (ich bin 14). Habt ihr halt Pech gehabt, Leute.

CHAREL GAUL, LUXEMBURG



REDAKTEURE AM PRANGER

Macht mit Bigge, was ihr wollt – stellt ihn an den Pranger, steckt ihn mit Iscitürk in ein Büro oder schmeißt ihn raus. Abgestraft gehört er jedenfalls. Hat er sich doch auf Seite 42 der aktuellen Ausgabe ein klassisches Eigentor geschossen: Unter „2. Schreiben übt!" fordert er Schreiber-Nachwuchs auf, ich zitiere: „grammatikalisch korrekt" zu schreiben. Und dann dies: Im nebenstehenden Text unter „Versuch macht kluch" taucht der Satz „Nach der Konzeption durch C. Müller, A. Geltenpoth und mir ..." auf. Meinen Ex-Deutschlehrer Herrn Clausen („Man gewöhnt sich an allem, sogar am Dativ") dürfte ein solcher Fauxpas schütteln: Also, Herr Bigge: Auch und gerade für Beinahe-Universitäts-Dozenten muss es heißen: „... durch Müller, Geltenpoth und mich". Es handelt sich um den Akkusativ („Wen oder was?") und nicht um den Dativ („Wem-Fall")! [...]

JENS PETERSEN, SCHLESWIG

Aua, Jens! Deine Zuschrift ist eine derart schallende Ohrfeige, da bedarf es keiner weiteren Strafe. Als **Christian Bigge** mit der Mail konfrontiert wurde, stammelte er nur: „Oje, das ist mich jetzt wirklich peinlich!"

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Niels Diekmann, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse	Unser Praktikanten- und die beiden Redakteurs-Penner bauten in den Artikel „Die 77 bedeutendsten PC-Spiele" vier feine Fehler ein. 1. Im Ego-Shooter *Hundefelsen 3D* ruft der Diktator vor dem Abnibbeln nicht „Ah Eva, mein Leben!", sondern „Eva, auf Wiedersehen!". 2. Der letzte Teil der *Battle Isle*-Reihe war keineswegs *Incubation* von 1997. Vielmehr gab's 2000 noch *BI 4*. 3. EA entwickelt momentan mit *Need for Speed: Underground* nicht den sechsten, sondern den siebten Teil der Serie. 4. *Hölle auf Erden* war kein Add-on zu *Boom*. *Hölle auf Erden* ist der Untertitel von *Boom 2*.	Simon von Rink, Mirko Malessa, Marc Gehrken, Christian Jebock und weitere Leser
Heinrich Lenhardt	Der ungediente US-Korrespondent faselte im Artikel zu *Battlefield 2: Vietnam* von Hubschraubern, die angeblich über „fest montierte M6-Maschinengewehre" verfügen. In Wahrheit handelt es sich um M60-MGs. Beim Test zu *Star Wars Galaxies* behauptete er, das Spiel erlaube keine höhere Auflösung als 1.024x768 Pixel. Blöde Sache, aber wir bitten um Verständnis: Heinrich „Der Dino unter den Spiele-Redakteuren" Lenhardt ist ja doch schon ein bisschen alt. Senil wollten wir nicht schreiben, weil das Fremdwort viele unserer Leser sicher nicht kennen und für ein Waschmittel halten oder so.	Marius Kentrup, „Ineluki" und weitere Leser
Florian Hannich	Ließ auf Seite 58 im Kasten „Warum nicht Finnland?" ein Stück Text verschwinden – und zwar in der Spalte mit Wolfgang Thierse und dem Weihnachtsmann. Hier das fehlende Stück zum Ausschneiden und Einkleben: **der leugnen heutzutage seine Existenz.** Zur Strafe verraten wir, warum Florian Hannich dieser Fehler passierte. O-Ton: „Die Zeile ist mir verrutscht, weil mich Thierse sexuell so erregt hat."	Manuel Murr und rund 1.476 weitere Leser, die wissen wollten, wie der Text endet

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



1 – (1)
GTA VICE CITY
Rockstar Games



2 – (2)
GOTHIC 2
Piranha Bytes

3 Λ (9)
BATTLEFIELD 1942
Digital Illusions



4 Λ (7)
MAFIA
Illusion Softworks

5 Λ (10)
WARCRAFT 3
Blizzard Entertainment





6 V (3)
FREELANCER
Microsoft



7 V (4)
VIETCONG
Pterodon







8 V (6)
COUNTER-STRIKE
Gooseman



9 V (5)
ENTER THE MATRIX
Shiny Entertainment



10 Λ (NEU)
STAR TREK: ELITE FORCE 2
Ritual Entertainment

Platz	Tendenz	Vormonat	Titel	Hersteller
11	V	(8)	SPLINTER CELL	Ubi Soft
12	Λ	(14)	UNREAL 2	Legend Entertainment
13	Λ	(18)	TROPICO 2	Frog City
14	Λ	(NEU)	KNIGHTSHIFT	Reality Pumps/Suxxez
15	Λ	(NEU)	TR: THE ANGEL OF DARKNESS	Core Design
16	Λ	(NEU)	NEVERWINTER NIGHTS	Bioware
17	Λ	(NEU)	DIABLO 2	Blizzard Entertainment
18	V	(11)	INDIZIERTER TITEL	Westwood
19	V	(17)	RISE OF NATIONS	Big Huge Games
20	–	(20)	FUSSBALL MANAGER 2003	EA Sports

DU HAST GEWONNEN!

Katrin Duballa, Hannover erhält ein Spiel



TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS
(Test des Monats 7/2003)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „PCAL" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: PCAL Pac-Man) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 181818** (Österreich) oder 72444*** (Schweiz).
Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland : 0190 618 655****
Schweiz : 0901 210 412*****

Sie können auch eine Postkarte mit dem Titel an COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!" Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth oder eine E-Mail an liebling@pcaction.de schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

* € 0,49 (Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12) ** € 0,60 *** sfr 0,70 **** € 0,41/Min. ***** sfr 0,50/Min.

Der Rechtsweg ist ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörigen.

Dafür heißt du dein ganzes Leben lang „Gaul" und lebst in einem unbedeutsamen Zwergstaat. Erst neulich hat mich jemand gefragt: „Luxemburg? Ist das nicht diese mittelalterliche Festung und Touristenattraktion in der Nähe von Trier?"

KLÄRT DAS MAL AUF!

[...] Was muss ich da lesen? Bunke ist schwanger? Wie konnte das nur passieren? [...]

SVEN KRUEGER, BERLIN

Wir mutmaßen: durch Sex. Aber frag besser deine Eltern oder Fachleute von der *Bravo*.

WORT UND BILD

Zu Ausgabe 9/03 auf Seite 109 habe ich einen Vorschlag für eine Bildunterschrift: „Ampelmännchen sehen rot und greifen immer härter bei Passanten durch." Is' zwar nich' sonderlich witzig, aber egal.

MARTIN KUTZNER, PER E-MAIL



»Besser Brandblase als gar kein Oralsex.«

Eben NICHT egal. Weil es VORAUSSETZUNG für das Gewinnspiel war, dass der Bildtext lustig ist, du Fettschwanz-Katzenmaki (Cheirogaleus medius)! Schlechte Texte können wir selbst schreiben, wie wir jeden Monat beweisen. Sieger des Wettbewerbs wurde übrigens ein gewisser Wolfgang Weber. Er kriegt die handsignierte PC ACTION.

HER DAMIT! 2

[Betreff: Gewinnspiel Her damit!] *Da mein kleiner Cousin Edin totaler AoM-Freak ist und der kleine Idiot bald Geburtstag hat, könnt ich die kleinen Figuren ziemlich gut gebrauchen! Außerdem bin ich ein braver Abonnent, der schön für eure Zeitschrift gezahlt hat! [...] PS: Ich hoff, das angehängte Bild hilft dir bei der Entscheidung!*

TIMM BREUER, PER E-MAIL

Carmen Electra_unter_Dusche.jpg? Na und? Ich unter Carmen Electra, das wär was wert! Aber so? Pfff!

MAMA SAGT ...

Ich hab seit kurzem erst 'ne E-Mail-Addi. [...] Da dacht ich mir, schreib ich halt an euch 'ne Mail. Ich muss euch was sagen: Meine Mutter hasst die PC ACTION. Sie meint, ihr würdet Frauen diskriminieren. [...]

MARKUS ALBERT, PER MAIL

Unfug! Wenn deine Mutter will, darf sie auch gerne mal in die Redaktion zum Putzen kommen.

GROSSES VORBILD



»Zwei Tage vor der Kreuzigung war Jesus noch total gut drauf.«

Herr Hesse, Sie müssen wissen, dass Sie mein größtes Vorbild sind!

„DOOMSTORM1989", PER E-MAIL

Du kennst niemanden, der über 2,02 Meter ist?

HER DAMIT! 3

[Betreff: Gewinnspiel Her damit!] *Hallo, eure Leserbriefe sind das Beste. Das ist unglaublich, wie nett ihr antwortet! Deshalb kaufe ich die Zeitschrift. Bekomme ich jetzt ein Medal-of-Honor-T-Shirt?*

TIMO ALBERT, PER E-MAIL

Nein.

URLAUBSGRÜSSE

Wusstet ihr schon, dass es PC ACTION auch in Italien gibt? Mir ist es eigentlich scheißegal, weil eure sowieso besser is'! [...]

FLORIAN ENDRICH, PER E-MAIL



»Potthässlich: Italienische Ansichtskarten.«

Und irgendwie versteht man bei der italienischen Konkurrenz auch kein Wort.

KENNST DU DEN SCHON?

Betreff: Leserbrief von Alexa Geier aus Jena in PCA 11/2002 und Reaktion von Fränkel. Inhalt sinngemäß: „Einen BWL-Studenten als Freund haben zu müssen ... etc.". Schmocks! BWLer sind gottgleiche Kreaturen. [...] Die besten Liebhaber, besten Zocker und überhaupt ist WiWi der Studiengang mit der am sinnvollsten gestreuten institutionell vermittelbaren Bildung. [...]

ALEX WAFFELBECK, FRANKFURT

SUPER Witz, Waffelbeck! Selbst ausgedacht?

HER DAMIT! 4

[Betreff: Gewinnspiel Her damit!] *Ich will mich kurz fassen, ich habe ein großes Anliegen: „Ich mach es kurz" scheint leider auch das Motto meines Freundes zu sein. Ich bitte daher um das Miniaturen-Pack „Age of Mythology", um etwas Schwung in mein Sexualleben zu bringen. Mein*

Fremdpranger

PC-ACTION-Redakteure sind so blöd, weil sie sich ihre Gehirne zugunsten eines Organspender-Vereins herausoperieren haben lassen. Das ist bekannt. Aber Fehler machen auch andere. Deshalb haben wir beschlossen, unseren Mitbewerbern ein bisschen die Arbeit zu erleichtern und deren Schnitzer zu berichtigen. Gott, sind wir sozial! Also: Ihnen sind Fehler in anderen Magazinen oder Zeitungen aufgefallen? Schreiben Sie eine möglichst flott formulierte Berichtigung an leserbriefe@pcaction.de. Wir kümmern uns drum.

Ich muss Bericht über die Fehler in der PC Joker 8/03 erstatten. Also, erstens gibt es in GTA Vice City sechs und nicht – wie auf Seite 82 behauptet – fünf Sterne, die den Fahndungslevel anzeigen. Zweitens wird „wenn" mit zwei n geschrieben und nicht – wie auf Seite 110 – mit einem. Und drittens ist Rise of Nations ab 12! Im Test wird zweimal erwähnt, es sei ohne Altersfreigabe. [...]

TOBIAS LAUG, PER E-MAIL



KLUGSCHEISSER
DES MONATS

Was soll diese Preview zum neuen Prince-of-Persia-Titel? Selbst euch Hinterweltlern sollte bekannt sein, dass der Titel ausschließlich für die PS2 erscheint (zumindest dieses Jahr). „Ubi Soft® Entertainment, einer der weltweit größten Publisher von Computer- und Videospielen, gab heute bekannt, dass die mit Spannung erwarteten Titel Prince of Persia: The Sands of Time und Beyond Good & Evil im Jahr 2003 konsolenexklusiv für PlayStation® 2 in allen PAL-Gebieten erscheinen werden." (http://www.gu-videogames.de/uni-playstation2/index.php3?page=shownews&newsid=1633) [...]

RIAD OELSCHLÄGEL (REDAKTEUR GAMING-UNIVERSE.DE), PER E-MAIL

Hinterweltler? Falls du Hinterwäldler meinst: Da steht, dass es KONSOLENEXKLUSIV für die PS2 kommt. Was heißt das wohl? Na? Na? Na? Vielleicht, dass es auf Konsolen nur für die PS2 erscheint? Können wir was dafür, wenn www.fu-videogames-Dingenskirchen nicht mal eine Pressemitteilung kapiert und dann Scheiß schreibt? Ups, du bist da ja Redakteur! Ist die Meldung von dir?

Fehler: Seite 120, Überschrift! Die Lateinkenntnisse von Dr. Gyn. Sauerteig sind, salopp gesagt, SCHEISSE! Die Überschrift müsste richtigerweise „Excursus in Vulvae" heißen, weil hier ein Dativ und nicht – wie eure Teilzeitschwuchtel behauptet – ein Akkusativ verlangt wird. Deshalb: An den Pranger mit ihm! Ach ja: Christian Sauerteig sus lutulenta cum vomica magna et putidus cacator est – Christian Sauerteig ist eine Drecksau mit einer großen Eiterbeule und ein stinkender Hosenkacker.

ALEXANDER KRIZ, PER E-MAIL

Weil du das Wort „Scheiße" erwähnst: Du hast bestimmt nur das kleine Latrinum, was? Unsere Überschrift „Excursus in Vulvam" bedeutet „Einfall in die Vulva". Da sind ungefähr so viele Dative drin, wie du Ahnung von Latein hast. Alex i domum – Alex, geh nach Hause!

Tach auch! Und zwar hat euer geistreicher Jo Hesse wohl nie politische Bildung genossen! Er schreibt auf Seite 58 in der Vorschau zu Max Payne 2, dass Wolfgang Thierse der SPD angehört. MUHAHAHA!!! Der ist parteilos und genau deshalb auch Präsident des Bundestages. Ihr solltet Jo mal zum Praktikum in denselbigen schicken, dann steigt der Durchschnitts-IQ aller Redakteure vielleicht auf 23 ...

ANDREAS BUDACK, PER E-MAIL

... und würde damit 24 höher liegen als der deine? Wir wissen nicht, wer dein Sozialkundelehrer ist/war. Was wir wissen: Wenn er von deinem betrüblichen Auftritt hier erfährt, fühlt er sich wie du. Als Versager.

Es soll Leute geben, die zum Bleistift bei der PC ACTION arbeiten. Die heißen dann zum Bleistift Joachim Hesse, nur mal so als Bleistift. Und solche Leute schreiben dann zum Bleistift in ihren Artikeln irgendwelche komischen Sachen, die niemand versteht. Das Ganze soll ein Bleistift sein, an dem man die Verblödung der Spielemagazin-Redakteure sieht. Das Bleistift findet ihr übrigens auf Seite 46 unter „Besserwisser" in Ausgabe 9/03. Buohahaha und muhahaha!

JAN-EIKE „DEATHKILLER" DOMEYER, PER E-MAIL

Du kennst das Wortspiel mit „zum Bleistift" statt „zum Beispiel" nicht? Das ist so alt, es könnte fast im Duden stehen. Um mal einen Leser zu zitieren: „Buohahaha und muhahaha!". Sorry, Jan-Eike, null Punkte. Aber wir lieben dich trotzdem.

Leser grüßen Leser

Ansichtskarten aus dem Urlaub schreiben? Das ist was für Dia-Abend-Veranstalter und M-E-G-A-O-U-T! PC ACTION bietet die Möglichkeit, Verwandte, Freunde und Bekannte auf wirklich coole Art zu grüßen: per SMS! So geht's: Senden Sie eine Kurzmitteilung mit dem Schlüsselwort „PCA" und darauf folgend Ihren maximal 160 Zeichen umfassenden Text (Beispiel: PCA Mein Chef ist ein Penner, Gruß Harald Fränkel) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010 (Österreich) oder 72444** (Schweiz). Wir veröffentlichen jeden Monat die witzigsten beziehungsweise originellsten Texte oder auch Liebesbotschaften auf den Leserbriefseiten. Der kreativste Leser wird zudem mit einem Spiel belohnt.**

A little fucking in the morning time is better than a cup of Haferschleim! Grüße meine Jule, hdl mein Schatz! Manu. Cic-mic, du könntest auch mal mit mir spielen, anstatt immer nur mit Mahjongg Master 2. Dein Bari. Der letzte Gedanke vorm Einschlafen bist du. Der erste Gedanke beim Aufwachen bist du. Ich denk den ganzen Tag an dich, Jessy mein Schatz, ich liebe dich. Grüße an Kari vom dfoc-clan sowie an Mr. 9 mm und an Darksun aus Limbach und an Locad. Und an meine Bemmbix, die zu Hause auf'm Küchentisch liegt. Mice-shell Hi Steffi! Willst du mit mir gehen? JA/NEIN/VIELLEICHT (Bitte ankreuzen!) GREETZ Patrick Ich liebe Frauenbewegungen ... solange sie rhythmisch sind! Vielen Dank, Mira, deine Demonstrationen sind die besten ;-) Gruß Micha V. Keiner, den ich kenne, liest die PCA, weil sie keine Ahnung haben. Also grüß ich alle, die ich nicht kenne. Mareike Rosalia, danke, dass du mich abserviert hast, brauchst ja noch Erfahrung mit anderen Männern, aber ich hatte in unserer Eine-Woche-Beziehung noch Tine und Lisa. HAHA Visce gibt allen Tiberiumjunkies einen Keks und grüßt alle, die ihn kennen. Besonders Allesia ;) Ei, gude Leutz aus pungscht! Such a surge ihr seid so geil! Gruß an Chrisi & Kristina! * Claude * Ach ja: Schaut GIGA! www.giga.de!

*** € 0,49 (Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12)**
**** € 0,60 *** sfr 0,70**

Freund spielt nämlich lieber mit solchem Kram, als an mir rumzuspielen. Deshalb dachte ich, wir müssten beides verbinden ... Bettnahkampf sozusagen [...]

DANICA FAUPEL, GEESTE

Dein Freund ist BWL-Student, was? Dann geht's klar, Danica! Allerdings ... also ... wir versuchen grad, uns vorzustellen, was ihr mit den Figuren macht ... äh ... na ja ... wir übernehmen keine Haftung! Dein Freund muss echt aufpassen: Die Dinger sind verschluckbare Kleinteile!

HER DAMIT! 5

[Betreff: Gewinnspiel Her damit!] *[...] Kann ich das Medal-of-Honor-T-Shirt bekommen? [...] Argumente: 1. Die Farbe des T-Shirts ist eine klare Mädchenfarbe. Jeder, der was anderes behauptet, lügt. Also ist das T-Shirt schon mal nichts für männliche Gestalten, außer vielleicht für Schwuchteln ... 2. Die meisten PC-Spieler sind entweder Spargeltarzane oder schuld an der Hungersnot in der Dritten Welt. Ergo würde denen das T-Shirt entweder zu groß oder zu klein sein. Da aber Ausnahmen die Regel bestätigen, besitze ich die richtige Größe für das T-Shirt ... oder umgekehrt. [...]*

CORNELIA REMMICKE, DRESDEN

(PS: Jetzt bitte keine pubertären Witze über die Stadt, klar?)

Bei dem PS fällt mir zufällig noch ein Tipp für Danica ein. Besorg dir doch 'nen Massagestab? Der ist viel zuverlässiger als diese energielosen BWL-Studenten. Falls der Silikon-Ersatzfreund nicht mehr kann, DRESDEN einfach um und machst neue Batterien rein. Hahaha! Äh ... 'tschuldigung, Cornelia, nicht böse sein! Kriegst dafür das Shirt, okay?



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!* **Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.** Los jetzt! Ab die Post!

An LESERBRIEFE@PCACTION.DE oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvz.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 176 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 176/177 mit Hersteller-Hotlines.



Spielefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an LESERBRIEFE@PCACTION.DE mit dem Stichwort „HER DAMIT!". Vergessen Sie nicht zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.



DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

1x Trading-Cards-Spiel „Apocalyptica"
(Wertvoll! Gibt's nirgends zu kaufen!)

1x Abenteuer-Tasse „No Man's Land"
(Echt Silber! Nein, war'n Witz. Edelstahl.)

1x Baseball-Kappe „Shrek 2"
(Kultig, aber leider ohne Ohren)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Cornelia Remmicke, Dresden (T-Shirt „Medal of Honor"), **Werner Kopriva, Baden in Österreich** (T-Shirt „C&C"), **Danica Faupel, Geeste** (Miniaturen-Pack „Age of Mythology")



Handy-Power!

BESTELLHOTLINE : 01908 - 662685 (1,86€/min)

0900 515168 (3,63€/min)
0901 599998 (4,23Sfr/min)

RINGTONES

* Für Nokia, Siemens, Sony/Ericsson, Sagem, Alcatel, Motorola, Samsung, Sendo & Trium.

CHARTBREAKER :

15201 COMPLICATED
15601 SKATER BOY
15207 ADDICTIVE
15211 " E "
15213 CRUISEN
15214 ROUND ROUND
15215 MONLIGHT SHADOW
12516 GIRL 4 A DAY
15217 STAND UP
15218 A LITTLE CONVERSATION
15246 OLDSHOOL BABY
15247 BLACK SUITS COMIN
15248 DAY OF MINE
15242 TOO BAD
15238 HAPPY
15565 SUNSHINE
15563 DEUTSCHLAND
15057 STAR 69
15049 ON THE MOVE
15513 HAUS UND BOOT
15234 MULTIPLY
15235 I.O.I.O.
15222 SHE HATES ME
15231 PLAY IT HARD
15561 IN THE END
15567 MOI........LOLITA
15132 SAME
15516 ANTE UP
15062 PLAY
15240 I NEED A GIRL
15026 ROLLIN

SOUNDTRAX :

15094 BEVERLY HILLS CUP
15602 BIG BROTHER
15603 BUFFY
15604 DRAGONBALL
15605 Rocky III
15098 FLINSTONES
15100 INDIANA JONES
15102 MANA MANA
15106 LINDENSTRASSE
15609 SESAMSTRASSE
15608 PULP FIKTION
15600 MAMA MIA
15620 BUGS BUNNY
15103 MISSION IMPOSSIBLE
15099 GZ - SZ
15107 PIPPI LANGSTRUMPF
15108 RAUMSCHIFF ENTERPRISE
15109 RAUMSCHIFF VOYAGER
15112 VERSUCHS MAL MIT GEMÜTLICHKEIT
15115 STAR WARS
15118 EINE INSEL MIT ZWEI BERGEN
15119 SCHNELLSTE MAUS VON MEXICO
15114 BEVERLY HILLS 902010

NEU ! COOLE SOUNDS

87000 NEBELHORN
87001 LAUTE SIRENE MIT EXPLOSION
87002 SEXGERÄUSCHE
87003 PFERDEWIEHERN
87004 KLOSPÜLUNG
87005 KUSSGERÄUSCH
87006 PUMPGUN
87007 RÜLPSGERÄUSCH
87008 GEWITTER MIT DONNER
87009 TROMMELWIRBEL
87011 KLAPPERSCHLANGE
87012 MANN SCHREIT WIE VERRÜCKT
87010 MUNDHARMONIKA DES TODES

DISPLAY - ANIMATIONS

Nokia: 3330, 3510, 3410, 5210, 5510 (Wap)









85000 85500 85101
85106 85504 85505
85509 85503 85518
85100 85511 85506
85586 85517 85107
85508 85596 85519
85116 85507 85513
85512 85110 85112

FUN - CALLS

Für alle Handytypen und Festnetzanschlus !!

Willst du Deine Freunde oder Feinde mal so richtig auf dem Arm nehmen?

Verschicke einfach einen Spass- Anruf vom Radio DJ Mike Power, der Pizzeria Luigi oder der Castingagentur JOY. :-)

80001 Naturhistorische Gesellschaft
80002 Castingagentur Joy (Fernsehrolle?)
80003 Gesundheitsamt (Läuse am Kopf?)
80004 Pizzeria Luigi (4 Familiapizze!)
80005 Zoologisches Institut (Vogelspinne!)
80006 Radio DJ (500 Euro gewinnen?)

"BLINK" - SMS

Alle Nokia bis auf 6210, 7110 und 9er Serie

90004 " Warnung " ! Entfernen Sie sofort Ihre SIM-Karte ! 5,4,3,2,1 " zu spaet " !
90220 Morgens ein " Joint " und der Tag ist " Dein Freund !!! "
90222 Wenn dir diese SMS " blinkend " vor kommt, brauchst du dringend " SEX ! "
90103 Hab Dich " lieb " !
90127 Ich habe total " Sehnsucht nach dir ! "
90105 Du bist " sooo suess " !
90011 Achtung " Virus " im Handy !
90124 Du bist " das Beste " was mir je passieren konnte !
90100 Ich habe mich " unsterblich " in dich " verliebt " !
90001 Bist du gut zu " Voegeln " ?
90003 Dieses Handy wird " abgehört " !
90010 Du nervst " GEH STERBEN !!! "
90108 Du bist mein " Stern " !

XXXL PIX für Siemens & Alcatel !

Siemens A50, MT50, ME45, C45, C55, S45, SL45i, M45i
Alcatel OT 511, OT 512, OT 715, sowie alle neueren Modelle



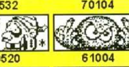



44000 44006 44013 44108
44020 44001 44003 44015
44104 44007 44008 44017
44002 44004 44019 44018

SMS PIX für

* Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo !

















70501 70532 70104 61003
70523 70520 61004 61012
61014 69021 61024 70573
69032 70121 67500 69041
70000 68000 69033 61020
61005 70551 61010 70500
61009 71566 70552 63002
70564 71504 70550 71400
70557 72540 70563 70531

LOGO'S für

* Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo !




31019 31028 38020 38523
38013 31043 31004 31029
38522 31008 41544 31015
31027 38502 33000 31038

Farbige XXXL - PIX

** Für Handys mit Farbdisplay



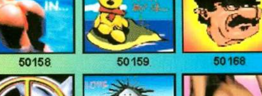













50007 50011 50013
55005 50012 50169
50001 50162 50031
50008 50003 50002
50023 50024 50017
50171 50150 50151
50152 50153 50155
50158 50159 50168
50019 50030 50022
50128 50154 50166

* Ringtones, Logos, SMS Pix funktionieren mit fast allen ringtonefähigen mit allen logofähigen und mit allen SMS Pix fähigen Modellen der oben genanten Handymarken. ** Farbige XXXL Pics für Handys der Marken Nokia, Sagem Sony/Ericsson, Samsung, Motorola, Alcatel, Siemens & Sendo. Bei Unsicherheit schaue bitte vor der Bestellung in die Bedienungsanleitung Deines Handys. Druckfehler und Irrtümer Vorbehalten.

1&1 DSL: kabellos &

Sparen Sie bares Geld mit einem unserer „ausgezeichneten" DSL-Tarife:

1&1 bietet DSL-Tarife für jeden „Surf-Typ"! Ob Sie wenig oder viel surfen – Ihr Surfverhalten bestimmt den Preis! Entscheiden Sie sich zwischen den Zeit- und Volumentarifen oder der Flatrate – mit den maßgeschneiderten 1&1 DSL-Zugangs-Tarifen schon ab 6,90 €* zahlen Sie keinen Cent zuviel! Und das finden nicht nur wir – auch die Zeitschrift com!online hat unsere Tarife im Provider-Test ausgezeichnet!

Neu: jetzt können Sie sogar mit bis zu 768 kbit/s kabellos surfen. Raumunabhängig – vom Sofa oder vom Garten aus! Der geniale WLAN-Router mit integriertem DSL-Modem verbindet Ihren PC oder Ihr Notebook via Funknetz mit Ihrem DSL-Zugang.

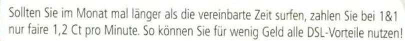


Beim DSL-Provider Test der com!online (Ausgabe 08/03) belegten **1&1 DSL 100 h und 1&1 DSL 5000 MB** jeweils den 1. Platz in den Kategorien DSL Zeit- bzw. Volumentarife!

Voraussetzung für die Nutzung von 1&1 DSL ist ein T-DSL Anschluss der Deutschen Telekom AG. Sollten Sie noch keinen T-DSL Anschluss haben, kümmert 1&1 sich gerne darum. T-DSL gibt's als Erweiterung zu Ihrem T-ISDN Anschluss für 12,99 € im Monat oder zu Ihrem herkömmlichen analogen Telefonanschluss für 19,99 € im Monat. Der einmalige Bereitstellungspreis bei Neuanschluss und Selbstmontage beträgt 99,95 €. T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar.

1&1 DSL-Zeittarife!

Ideal für alle, die wissen, wieviel **Zeit** sie durchschnittlich im Internet verbringen. So starten „Gelegenheits-Surfer", die nur etwa 20 Stunden online sind, schon für 6,90 €/Monat* ins Highspeed-Internet. Und für alle „Vielsurfer" empfiehlt sich unser 40- oder 100-Stunden-Tarif.



Sollten Sie im Monat mal länger als die vereinbarte Zeit surfen, zahlen Sie bei 1&1 nur faire 1,2 Ct pro Minute. So können Sie für wenig Geld alle DSL-Vorteile nutzen!







Always online: 1&1 DSL-Volumentarife!

Alle, die **permanent online** sein wollen – zum Beispiel um jederzeit über aktuelle News wie Börseninfos, E-Mails und Nachrichten informiert zu sein, nutzen schon mit dem 1.000 MB-Tarif den Komfort einer Standleitung. Um größere Datenmengen zu bewegen wie Musik, Filmtrailer oder Software etc. ist z. B. der 5.000 MB-Tarif mehr als ausreichend!
Sollten Sie im Monat mal mehr als das vereinbarte Freivolumen nutzen, zahlen Sie bei 1&1 für jedes weitere MB nur faire 1,2 Ct. Das tatsächlich übertragene Datenvolumen können Sie jederzeit online abrufen und kontrollieren.







1&1 DSL-Flatrate!

Die 1&1 Flatrate eröffnet Ihnen die **unbegrenzte Welt des Highspeed-Surfens**! Und mit der 1&1 Fair-Preis-Option dazu können Sie Monat für Monat bares Geld sparen!



1&1 Fair-Preis-Option: Ihr Surfverhalten bestimmt den Preis!

„Fair geht vor" – das ist das Motto dieses kundenfreundlichen DSL-Abrechnungsmodells.

- Jeden Monat, den Sie weniger als 100 Stunden im Internet surfen, berechnen wir Ihnen **automatisch supergünstige 16,90 €*! Sie sparen 10,– €*!**
- Dafür zahlen alle Power-User (z. B. Firmen), die mehr als 20.000 MB Datenvolumen im Monat nutzen, **einen Business-Zuschlag von 13,– €***.
- Ansonsten zahlen Sie 26,90 €*.



Tarifwechsel zwischen allen 1&1 DSL-Tarifen sind jederzeit ganz einfach möglich!

*Hardware-Preise für Einsteiger gelten nur in Verbindung mit einer gleichzeitigen Neuanmeldung zu T-DSL und einem 1&1 DSL Zeit- oder Volumentarif bzw. der 1&1 DSL Flat mit Fair-Preis-Option, Hardware-Preise für Umsteiger ohne Anmeldung zu T-DSL zu o. g. Anschluss-Bedingungen und Tarif-Konditionen. Bei 1&1 DSL jede weitere Minute bzw. jedes weitere MB 1,2 Ct, die Mindestvertragslaufzeit beträgt 3 Monate. Hardware-Peise zzgl. 6,90 € Versandkostenpauschale. Preis inkl. MwSt.

Member of united internet

0180/5 60 54 05 (0,12 €/Min.)

BLICKPUNKT



Wenn Sünden auf der Welle brausen, packt den Jo das kalte Grausen.

Hier kommt die Sündflut!

Jetzt passt mal auf, ihr Entwickler. Es gibt da ein paar DESIGN-SCHNITZER, die wir bitte nie wieder sehen wollen – capisce?

Vor kurzem war es wieder so weit. Unser Redaktionstürke Ahmet Iscitürk stieß laute Flüche aus und war kurz davor, in seine Tastatur zu beißen und die Maus in die Ecke zu pfeffern. Okay, fluchen tut er jeden Tag. Aber wenn er kurz davor steht, seine Peripherie-Geräte derart zu missbrauchen, muss ihn etwas wirklich zur Weißglut getrieben haben. Diesmal war *Tomb Raider: The Angel of Darkness* der Grund. Vor allem die miese Kameraführung ließ Ahmets Blutdruck nach oben schnellen. Grund genug für uns, Spielemachern mal aufzulisten, womit wir uns bei ihren Titeln bitte nie wieder herumärgern wollen.

1. SCHLECHTE KAMERAFÜHRUNG

EINEN REGISSEUR, BITTE!

In vielen Titeln beeinträchtigt die schlechte Kameraführung gleichzeitig die Steuerung, weil sich die Laufrichtung mit der Kamera ändert. So sind Knoten in den Fingern bei Spielen wie *Spider-Man: The Movie* oder *Tomb Raider: The Angel of Darkness* sprichwörtlich programmiert. Schlechte Kameraperspektiven und Figuren, die in toten Winkeln umhereiern, sind uns auch aus Titeln wie *The Hulk* oder *X-Men 2: Wolverine's Revenge* bekannt. Beim Kampf gegen den Wendigo in *X-Men 2*, der auf einer Plattform mit Abgrund nebenan ausgetragen wird, tappte man des Öfteren in den Tod, weil der behaarte Krallenkater Wolverine von der Seite zu sehen und nicht erkennbar ist, wohin die Reise geht.

2. VERSUCH UND IRRTUM

TRIAL & ERROR GO HOME!

Besonders Alex Geltenpoth hat mit Trial & Error leidvolle Erfahrungen sammeln müssen:

Zum Beispiel bei *Sudden Strike 2*: „Design und Schwierigkeitsgrad sollten so aufgebaut sein, dass ein guter Spieler eine Situation auf Anhieb schaffen kann. Er sollte nicht gezwungen sein, einen Spielstand laden zu müssen, nachdem er sich vorab ein Bild einer nicht absehbaren Situation gemacht hat, um eine Mission zu bewältigen." Jo Hesse ärgerte sich über diese Art von Designschnitzer in *Vietcong*. Übermenschlich aufmerksame Gegner verwehrten dem Spiel (noch) höhere Wertungsregionen. Besonders ärgerlich sind solche Mängel bei Adventures. Da freuten sich alle Genrefans auf das lang erwartete *Runaway* und dann das: Stellenweise unlogische Rätsel, die nur durch die „Versuch und Irrtum"-Methode zu lösen waren, ließen den Titel zu einer wilden und willkürlichen Klickorgie geraten. Man versuchte eben, alle Gegenstände mit allem Möglichen zu kombinieren. Versuch macht vielleicht kluch, nervt aber bei Spielen.


Kamera konfus: Davonlaufen ist angesagt. Nur: wohin eigentlich?

tisch gespeichert wird. Dabei könnte alles so simpel sein, wie Harald Fränkel meint: „Die ultimative Lösung ist ein System, das in Stufen aufgeteilt ist. Die leichte bietet Quicksaves, bis die F5-Taste bröselt. Die Stufe ‚Mittel' limitiert die Zahl je nach Levelgröße. Bei der Stufe ‚Schwierig' gibt es vielleicht ein Speicherpunktsystem. Und auf ‚Albtraum' wird nur zwischen den Levels gespeichert. So kommen Anfänger und selbst ernannte Vollprofis gleichermaßen auf ihre Kosten." Schlimmen Frust lösen auch Spiele mit nur einem Speicherplatz aus. So hat Jo Hesse sich bis heute nicht von einem traumatischen Erlebnis anno 1994 erholt. „Ich habe am Schluss des Action-Adventures *Conan* kurz vor dem Ende einer laaangen Spielzeit mal gespeichert. Leider hatte ich direkt davor einen Fehler gemacht und das Spiel ließ sich nicht mehr lösen", berichtet er.

für Schalterrätsel oder Gegenstände quer durch die virtuelle Welt gehetzt zu werden, sind beliebte Mittel der Designer, ihren Mangel an Ideen zu kaschieren. Oder die Spieldauer im Hinblick auf den Preis auf eine akzeptable Zeit auszudehnen. Beim aktuellen Shooter *Chaser* stellte sich dieser fade Beigeschmack ein. Schon nach recht kurzer Zeit hatten die Designer ihr Pulver offenbar verschossen und bauten viele unsinnige Story-Wendungen und Nebenstränge ein, die den Spieler nach einiger Zeit nur noch ärgern und langweilen. An einigen Stellen finden nur Profi-Pfadfinder ohne Probleme die extrem gut versteckten Durchgänge oder Schalter, was die Spieldauer noch mal ordentlich streckt, den Spielspaß aber deutlich ausbremst. Das Adventure *Grom* setzt auf lange Wege, um die Spieldauer zu verlängern. Außerdem halten Sie beim Hin- und Herreisen auf der Karte spielerisch unsinnige Zufallsgefechte auf.

3. THEMA SAVE-FUNKTION

SPEICHERFRUST MACHT WENIG LUST!

Was haben wir schon geflucht, resigniert und unsere Tastatur mit Fäusten malträtiert. Auch Sie kennen das: Man hat sich mühsam durch einen Level gequält, steht vor dem Ende, springt in einen Abgrund oder stirbt anderweitig den virtuellen Tod. Und dann dürfen wir alles noch mal vom letzten Speicherpunkt oder gar von vorne spielen ... weil es keine freie Speicherfunktion gibt. Zuletzt mussten wir das bei *Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft* ertragen. Gerade das Ende des Spiels trieb den Frustfaktor durch Hüpfeinlagen und schlecht verteilte Speicherpunkte arg in die Höhe. Jo Hesse rauft sich heute noch seine Flokati-Kopfmatte, wenn er sich an *New World Order* erinnert, einen äußerst schwierigen Shooter, bei dem nur nach den Levels automa-


Auch bei Sudden Strike war häufiges Speichern und Laden der einzige Weg zum Erfolg.

4. KÜNSTLICHES STRECKEN DER SPIELDAUER

WENN'S MAL WIEDER LÄNGER DAUERT

Sich durch etliche Gegnermassen zu metzeln, noch dazu durch immer dieselben, oder

5. SCHWACHE INTELLIGENZ

KI WIE EIN ALTES STÜCK BROT

Dumm wie Brot ist nicht nur PCA-Redakteur Christian Sauerteig. Nein, auch mancher Pixelgegner hätte gute Chancen auf den Titel „Hirni des Jahres" – speziell bei Ego-Shootern. Einige Widersacher von James Bond in *007: Nightfire* rühren sich nicht mal, wenn ein virtueller Kollege neben ihnen abgeknallt wird. Doch Dummheit kennt bekanntlich keine Grenzen. Beim Ego-Shooter *Devastation* sind Gegner und Mitstreiter so beschränkt, dass sie oft sogar ihre gerade erst erhaltenen Befehle vergessen und gern direkt ins Kreuzfeuer laufen. Alzheimer lässt grüßen. Toll ist es auch, wenn Sie an vorderster Front auf Ihre Teamkollegen warten, diese sich aber ihren Weg durch eine verschlossene (!) Tür bahnen wollen. Unrühmliche Be-

Früh entdeckt und doch verreckt: Die übermenschliche KI erkennt sie meist, bevor Sie in Schussdistanz sind.

Ärgerlich: Eine falsche Bewegung und Sie dürfen einen ganzen Abschnitt noch mal spielen.

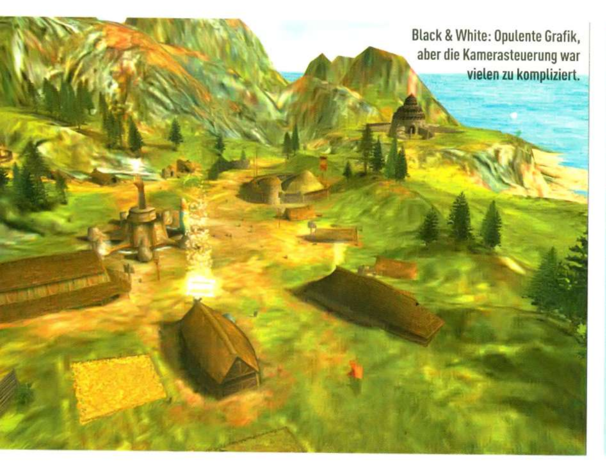
Hier ahnte der unglückliche Tester noch nichts von dem Grauen, das ihn erwartete.


KI-K.O.? Während wir den Gegner im Vordergrund aufs Korn nehmen, macht sich sein Kumpel im Hintergrund einen lauen Lenz.



Das ist Text. Das ist öde.


Laber-Lara: Die Gespräche im neuen Tomb Raider sind nicht abbrechbar.



Black & White: Opulente Grafik, aber die Kamerasteuerung war vielen zu kompliziert.



KOMMENTAR

Über nichts habe ich mich so oft geärgert wie über Speicherpunktsysteme (etwa bei *I.G.I. 1*) die ein gutes Spiel kaputtgemacht haben. Na ja, außer vielleicht über Bezolds „Ich habe es noch nicht durchgeschwitzt und trage es noch 'nen Tag"-Hemden. Ich habe immer gehofft, dass alles irgendwann gut wird. Und nach jeder neuen Sünde habe ich mich gefragt: Warum machen die Spieleschöpfer immer wieder dieselben Fehler? Können es einige aus der Zunft einfach nicht besser? Sind sie einfach nur Fachleute, die aber etwas betriebsblind geworden sind? Verkennen sie deshalb die immer gleichen Mängel an ihren Spielen? Oder ist es der Termindruck der bösen Vertriebsfirmen? Oder Bequemlichkeit bei Konsolenumsetzungen? Fakt ist, mittlerweile erkennen wir eine leichte Besserung. Einige Spiele schaffen es sogar, trotz Speicherpunkten Spaß zu machen (etwa *Enclave*). Dennoch gleichen für meinen Geschmack noch immer zu viele Spiele einem Sündenpfuhl. Und so halte ich noch mal ein Plädoyer: Bitte liebe Entwickler, wenn ihr schon nicht auf die dauernden Predigten von uns Redakteuren hört, dann wenigstens auf eure zahlenden Kunden. Die geben in den Internetforen nämlich die besten Vorschläge, wie ihr eure Titel verbessern könnt. NIELS DIEKMANN

kanntheit erlangten die Sammler in *C&C: Der Tiberiumkonflikt*, die sich gerne beim Abliefern der „Ernte" gegenseitig blockieren oder auf dem Weg zu neuen Rohstoffen eine „Abkürzung" durch die feindliche Basis nehmen.

6. TEXTLASTIGKEIT

SCHLIMMER ALS BUCHSTABENSUPPE

Ob sich Spieledesigner mal überlegt haben, warum sich E-Books („Elektronische Bücher") noch nicht richtig durchgesetzt haben? Wir sagen es Ihnen: Niemand liest gerne am Bildschirm, außer er kriegt Mörderkohle dafür – wie unser Textchef. Die meisten Leute bevorzugen eher Bücher, Zeitungen oder Zeitschriften. Doch speziell die Designer von Rollenspielen scheinen sich dessen oft nicht bewusst zu sein. Riesige Textwüsten lassen den Spieler nach einer Sprachausgabe dürsten – oder endlich wieder nach Kämpfen. Stimmgewaltige Abenteuer wären im Zeitalter der DVD auch größentechnisch machbar! Schlimm wird's, wenn sogar noch die Bebilderung fehlt und einfach nur Text geboten wird. Krösus unter den Textmonstern ist wohl immer noch *Planescape: Torment*, das mit über einer Million (mehr oder weniger sinnvollen) Wörtern Text aufwartet und es damit locker mit den dicksten Schwarten von Stephen King aufnehmen kann. Allerdings sorgen Wortwitz und abgedrehte Dialoge dafür, dass dem Spieler doch nicht so langweilig wird. Bei Actionspielen, etwa beim Unterwasser-Shooter *Aquanox*, rauben die textlastigen Missionsbeschreibungen dem Spieler schon einen Großteil der Spannung. In *Raven Shield* öden ihn die Tagesschau-Atmosphäre der vorgelesenen Missionsbesprechungen an. Ebenso karg ist die Präsentation in *Delta Force: Black Hawk Down*.

Die Gegner zielen besser als Wilhelm Tell. Selbst mit Satellitenkarte und anderen Hilfsmitteln ist I.G.I. 2 kein Zuckerschlecken.

7. NICHT ABBRECHBARE SZENEN

BRECH-MITTEL ERWÜNSCHT!

Immer wieder nervig sind Zwischensequenzen oder Gespräche, die sich nicht abbrechen lassen. Besonders ärgerlich wird die ganze Sache in Kombination mit einer fehlenden Schnellspeicher-Funktion. So müssen Sie sich bei häufigerem Ableben bestimmte Szenen immer und immer wieder anschauen oder gar ständig dieselben Gespräche führen. Das nervt beispielsweise bei *Tomb Raider: The Angel of Darkness*.

8. STEUER-MACKEN

NICHT NUR DAS FINANZAMT IST DOOF!

90. Minute. Champions-League-Finale. Martin Driller läuft allein aufs Tor zu und ... vergibt die letzte Chance für Nürnberg zum Ausgleich bei *FIFA 2003*. Christian Sauerteig am Gamepad ärgert sich schwarz. Was heute einfach auf die Unfähigkeit des Kollegen zurückzuführen ist, konnte dieser bis vor rund eineinhalb Jahren noch geschickt kaschieren. „Die Steuerung lässt sich ja nicht frei belegen. So kann ich nicht spielen." In der Tat war dieses Manko bis 2001 in der Fußball-Referenz vorhanden. Selbst das geniale *Warcraft 3* ist für Profi-Zocker in dieser Hinsicht ein rotes Tuch. Die Hotkeys lassen sich nicht frei belegen. Findige Zocker, die ein Programm zum Umbelegen der Tasten schrieben, um bei Mehrspielerpartien im Battle.Net besser zurechtzukommen, schauten in die Röhre, als ihr Account gesperrt wurde. Den nicht autorisierten Eingriff in das Spiel wertete Blizzard als Schummelei (Cheat) und griff hart durch. Wirklich lästig kann eine Menüsteuerung via Gamepad sein. Oder gar die Texteingabe über dieses Gerät. Das in dieser Ausgabe getestete *Perfect Ace* glänzt mit dieser tollen Idee. Alex Geltenpoth beschwert sich zudem lauthals über Spiele, die eine zu komplexe und nicht intuitive Steuerung bieten. *Lords of Magic* oder *Gangsters 2* vergraulten so einen Großteil potenzieller Käufer. Eine wahre Pest in Sachen Steuerung war zuletzt *Master of Orion 3*. Von der Suche nach einigen Funktionen sind gerüchtehalber einige Spieler nie zurückgekehrt. Kein Wunder bei bis zu sechs (!) verschachtelten Untermenüs. Auch unsere Leser machen sich über dieses Thema offensichtlich so ihre Gedanken. „Statt den Spieler mit ewigen

Und das nervt auch ...

- Ständiges Nachladen von Level-Abschnitten während der Missionen wie in *Everquest*
- Unrunde Spielenden, wie etwa beim sonst coolen Kriegs-Shooter *Medal of Honor*. Am Ende war auf einmal Schluss ... völlig überraschend, ohne Erklärung.
- Spiele, die sich nur auf Laufwerk C: installieren lassen, oder sich erst auf C: entpacken müssen
- Anspruchslose, zeitaufwendige Tätigkeiten, die sich nicht automatisieren lassen. „Die Gläubigen haben Hunger", nervte wohl jeden bei *Black & White*.
- Handbücher nur auf CD (fatal vor allem für Neueinsteiger beim *Flight Simulator 2002* und sogar zuletzt *2004*)
- Spiele, die fürs Deinstallieren (!) die Original-CD benötigen (*Cossacks*)
- Unklarheit über die eigentlichen Aufgaben des Spielers gab es beim Vor-Vorgänger zu *Hitman 3* oder auch bei *Divine Divinity*. Der PC-Benutzer wurde förmlich „hängen gelassen". Er wusste also oft nicht, was er überhaupt zu tun hatte, oder wo es weitergeht.

Zoomfahrten zu einem perfekten Hobbyfilmer heranzuziehen, siehe *Black & White*, hätten die Entwickler bei der Steuerung doch besser *Pong* und *Tempest* als Vorbild genommen", war erst kürzlich in einer Mail von PCA-Leser Bastian Angerstein zu lesen.

9. Übertriebener Schwierigkeitsgrad

Schwer wie ein Blauwal? Nein, danke!

Wenn selbst Spielerprofis wie Jo Hesse an einem Titel verzweifeln, wie soll dann Otto-Normal-Zocker damit fertig werden? *New World Order* ist so ein Fall, wo die Designer besser einen Rabatt-Coupon für eine neue Tastatur beigelegt hätten. Wegen der fehlenden Speicherfunktion und der extrem fiesen Gegner waren Jos Schimpfkanonaden durch ganz Fürth zu hören. Und seine Tastatur musste ordentlich unter Wutausbrüchen und Tränenflüssigkeit leiden. Ein weiteres fieses Beispiel ist die *I.G.I.*-Reihe, die stellenweise mehr als nur fordernd ist. Im Strategie-Genre erwiesen sich *Myth 1* und *2* nur als Spaßprodukt für Hardcore-Zocker. Besonders ärgerlich sind die Dynamitstangen der Zwerge, die immer zufällig irgendwohin fallen – gerne auch mal vor die Füße der eigenen Truppe. Das ließ unseren Alex Geltenpoth damals die Wände hochgehen.

10. Keine Atmosphäre

Ohne Story geht dem Spiel die Luft aus!

Computerspiele faszinieren deshalb, weil sie „einzigartige Medien sind, in denen man in Geschichten eintauchen, sie erleben und verändern kann. Sie sind in der Lage, Emotionen zu erzeugen", erzählte Frank Fay, Produzent von *Knights of Honor*, bei der E3. Wenn das fehlt, geht auch der Titel meist auch der Reiz ab. Ohne storyfördernde Zwischensequenzen bleibt die Atmosphäre aus und es kommt eine Stimmung wie beim Nähkurs im Altersheim auf. Im Add-on zu *X – Beyond the Frontier* (*X-Tension*) ist dies der Fall. Das Hauptprogramm bietet eine gute Story, wenn auch ein wenig in die Länge gezogen. Bei *X-Tension* verzichteten die Designer dann „vorsichtshalber" gleich komplett auf die Hintergrundgeschichte. Schnöde zu handeln, später etwas zu ballern und Anlagen zu errichten, ist nur für wenige auf Dauer spaßig. Wir hoffen, dass es der angekündigte Nachfolger *X2* besser macht. Eine unpersönliche, nüchterne Ansprache des Spielers kennt man zudem von Strategiespielen wie *Rise of Nations* oder *Empire Earth*. Oder von fast allen WiSims. Dabei geht es auch in diesen Genres anders, wie *Warcraft 3* und *Mad TV* beweisen. Nicht umsonst sind beide Spiele Kult. NIELS DIEKMANN

Foto: action press

Leb in Saus und Browser!

Anfangen kann man mit ein paar Minuten täglich. Doch Tausende sind inzwischen süchtig. Vom Erfolg der neuen BROWSER-ROLLENSPIELE träumt selbst der Dealer von Michel F.

»Der Verfasser dieses Artikels, Rechtsanwalt Andreas Lober, hat einen Doktortitel, Geld wie Heu und schreibt trotzdem für PC ACTION, weil's ihm eine Ehre ist! Auf dem Bild ist er allerdings nicht zu sehen.«

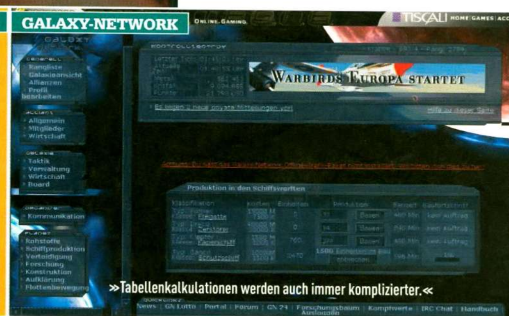
Wenn das kein gepfefferter Arschtritt für professionelle Entwickler ist: Während so manches Online-Spiel siebenstellige Entwicklungssummen verschlingt und nachher kaum einen Zocker von seiner Freundin lockt (falls vorhanden), gehen beim Science-Fiction-Aufbauspiel *X-Wars* die Accounts weg wie *Harry Potter*-Bücher am Erstverkaufstag. Und das, obwohl das Spiel von ein paar Hobbyprogrammierern ohne Budget realisiert wurde. Statt aufwendiger Grafik stehen drei Dinge im Mittelpunkt: Spielspaß, Spielspaß und Spielspaß. Mehr als einen Browser und einen Internetzugang brauchen Sie nicht: Keine CD muss gekauft, kein Client downgeloaded werden. Alles ganz einfach und harmlos? Mitnichtenundneffen! Das Fiese: Das Spiel tarnt sich als harmloser Pausenfüller – nur, um langsam die Kontrolle über das Leben des Spielers zu übernehmen. Eigentlich könnte alles ganz gemütlich sein: Bauauftrag erteilen, ausloggen und sich nach ein paar Stunden über das fertige Kernkraftwerk freuen. Wie bei *Ultima Online*, *Everquest* oder *Star Wars: Ga-*

INSEL-MONARCHIE



»Nützlich: Die Gelben Seiten.«

GALAXY-NETWORK



»Tabellenkalkulationen werden auch immer komplizierter.«

laxies „lebt“ das Universum auch dann, wenn der Spieler offline ist. Blöd nur: Der eigene Planet kann während dieser Zeit angegriffen und ausgeplündert werden. Je höher Sie aufgestiegen sind, desto mehr können Sie verlieren. Wer also prall gefüllte Rohstofflager hat, tut gut daran, sich öfter mal einzuloggen und nach dem Rechten zu sehen. Wenn Sie das nicht machen, träumen Sie den amerikanischen Traum bald umgekehrt und werden vom Millionär zum intergalaktischen Tellerwäscher. Ein kleiner Schutz gegen den großen Absturz sind Allianzen: Wer sich einer anschließt, hat Beistand in der Not.

ONLINE-VORSPIEL

Lange genug hat's gedauert: Bereits vor Jahren kamen Programmierer auf die Idee, mit Java so genannte Flash-Games zusammenzuschustern. So richtig begeistern konnte der Online-Abklatsch altbackener Ideen meist nicht. Was vor allem daran lag, dass die Macher die Chancen des neuen Mediums Internet konsequent ungenutzt ließen und uns Online-Einzelspieler-Games vorgesetzt haben. Für alle, vom Zockerweibchen aufwärts, waren diese Titel ein Ärgernis. Leute, die gerade das erste Mal Browser-*Pac-Man* gespielt hatten, meinten plötzlich, alles über Computerspiele zu wissen! Fachbegriffe wie „Massively Multiplayer“ und „Persistent Worlds“ blieben einigen wenigen Rollenspielen vorbehalten. Weil PC-Besitzer bei diesen aber einen fetten Client kaufen und installieren müssen, können sie diese nur daheim und nicht an der Uni oder am Arbeitsplatz spielen. Und weil die Dinger süchtig machen und täglich mehrere Stunden ununterbrochene Spielzeit fordern, hat beispielsweise ein *Dark Age of Camelot*-Abo meist die Wirkung eines Keuschheitsgelübdes. Ausnahmen bei manchen Zockerweibchen bestätigen sich in der Regel, oder besser ausgedrückt: wenn sie ausbleibt. Die neuen Browserspiele sind da sozusagen das Ei des Kolumbus: Wer das Online-Vorspiel auf die Büro-, Schul- und Unistunden verlegen kann, hat abends noch genug Zeit für einen flotten Dreier zu Hause.

MACHT UND REICHTUM

Der Siegeszug der Browserspiele kam lautlos, als die Preise für ISDN purzelten und DSL sich durchsetzte. Den größten Erfolg bisher hatte hierzulande wohl *Galaxy Wars*. 80.000 Spieler sollen in den besten Zeiten aktiv gewesen sein. Aus heutiger Sicht mutet das Spiel eher rustikal an. Es wird kaum mehr weiterentwickelt, hat aber noch zahlreiche Fans. Ein weiteres Mitglied der alten Garde hört auf den Namen *Die Ewigen*. Auch hier geht's wie bei fast allen anderen Browserspielen darum, einen Planeten zu Macht und Reichtum zu führen. Noch älter ist das englische und inzwischen kostenpflichtige *Planetarion*, das seinerseits von *VGA Planets* inspiriert wurde. Interessant und sehr komplex scheint das mittelalterliche *Die Wogen des Schicksals* zu werden, das allerdings momentan noch in einer benutzerunfreundlichen Alpha-Phase steckt.

FORSCHEN UND BAUEN

Am Anfang steht also bei *X-Wars* & Co. meist der Bau von Ressourcen-Förderungsanlagen. Das so gewonnene Eisen, Gold oder die Kristalle benötigen Sie, um neue Gebäude zu bauen. Bald entstehen Forschungsanlagen, Kraftwerke und Verteidigungseinrichtungen. Danach geht's an den Bau von Raumschiffen und die Weltraumkämpfe können beginnen. Spätestens jetzt sollten Sie sich bei den meisten Spielen überlegen, ob Sie sich nicht besser einer Allianz anschließen. Allein haben Sie nämlich keine Chance, wenn plötzlich ein Gegner angreift, der von mehreren Dutzend Mitstreitern aus dessen Bündnis unterstützt wird. Was dieses Prinzip angeht, unterscheiden sich die einzelnen Spiele nur minimal. Sie fühlen sich in der Praxis aber ganz unterschiedlich an. *OGame* beispielsweise hat extrem kurze Produktionszyklen. Die meisten Gebäude sind in ein paar Minuten fertig. Nach einem Tag haben Sie alles gebaut und erforscht, dann geht's ans eigentliche Spiel. Und das besteht zu einem großen Teil aus Kämpfen. Ziemlich weit am anderen Ende der Skala findet sich *X-Wars*: Dieses Spiel hat nicht nur einen ausgetüftelten Techtree, den Zocker auch nach Wochen noch nicht ausgereizt haben, sondern es lässt dem Spieler auch die Wahl zwischen diversen Rassen mit unterschiedlichen Stärken und gibt ihm die Möglichkeit, eigene Raumschiffkreationen zu entwerfen. Noch einen Schritt weiter geht *SpaceAssault*: Hier müssen Sie auf den Abschluss mancher Forschungsvorhaben einige Tage warten. Irgendwo dazwischen liegt *Galaxy-Network*: Nach wenigen Wochen ist alles gebaut und erforscht. Dann steht der Community-Aspekt im Vordergrund. Wenn ein „Angriff in 369 Minuten“ angekündigt wird, sollten nicht nur hektisch Verteidigungsanlagen gebaut, sondern auch Helfer angefordert werden. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen können Sie auch mehrere Bau- und Forschungsaufträge parallel erteilen. Der wahrscheinlich wichtigste Unterschied von Browserspielen zu anderen Titeln ist, dass Diplomatie groß geschrieben wird (siehe dazu auch das Interview mir Marc Steinke). Noch selten, aber immer mehr im Kommen sind Browserspiele-LANs. Von *Die Ewigen* gibt's beispielsweise

Damit das klar ist!

Wir erklären Ihnen das wichtigste Browser-Kauderwelsch:

BND:
Bundesnachrichtendienst (Oder auch: Bündnis)

NAP:
Nickerchen. Macht George W. gerne (Oder auch: Nichtangriffspakt)

DEFS:
Falsche Schreibweise für deaf, taub (Oder auch: Verteidigung, Defense)

RESSIS:
Ressi von der Alm (Oder auch: Ressourcen)

ALLY:
Neurotische Anwältin, die nur einen dreckigen Witz kennt (Oder auch: Allianz)

HAK:
Hau' auf Kommando (Oder auch: Handelsabkommen)

ATTEN:
Stadt in Griechenland (Oder auch: attackieren)

VB:
Voll bescheuert (Oder auch: Verteidigungsbündnis)



»Super, welcher Depp hat da bitte aufs Schachbrett gekotzt?«



Mach's dir doch selbst! Und wenn's nur die Raumschiffkonstruktion ist.

INTERVIEW BEI IHM HAST DU'N STEINKE IM BRETT!



»Das ist der Steinke des Anstoßes.«

Marc Steinke ist seit sechs Jahren Anführer der Allianz XTG. Momentan nimmt XTG an Galaxy-Network teil.

PC ACTION Kommt es vor, dass Mitglieder eurer Allianz unterschiedliche Meinungen haben, welche Strategie das Bündnis verfolgen sollte? Wie geht ihr damit um, wer bestimmt?

STEINKE: Erst mal haben wir einen Rat als Führung, der aus den aktivsten Mitgliedern besteht. Dazu kommt, dass ich so eine Position als „Cheffe" hab'. Zusätzlich haben die Galaxy-Commander einen beratenden Posten innerhalb des Hohen Rats. Streitigkeiten über die Außenpolitik gibt es nur ganz selten, was darauf zurückzuführen ist, dass ich fast alleine die gesamte Diplomatie mache. Meinungsverschiedenheiten über die Strategie kommen aber gelegentlich vor. Ab und zu streiten sich auch unsere Mitglieder, weil etwas nicht so gelaufen ist, wie es laufen sollte, sprich jemand hat nicht so angegriffen, wie er gesagt hat. Oder jemand konnte nicht verteidigt werden. Meist ist das aber schon am nächsten Tag vergessen. Schlimmere Auseinandersetzungen kamen in der Vergangenheit auch schon vor. Dann wurde der Fall vor den Hohen Rat getragen und dort wurde dann entschieden, was man machen kann. Im Laufe der vergangenen sechs Jahre gab's das, wenn ich mich recht erinnere, viermal und führte zum Ausschluss von Mitgliedern aus der Allianz. Unstimmigkeiten innerhalb des Hohen Rates gab es bis jetzt nur dann, wenn es darum ging, ob wir uns an einem Krieg beteiligen oder nicht. Da haben wir dann aber ein demokratisches System und bestimmte Vetorechte. Bündnisse erfordern beispielsweise Einstimmigkeit, Nichtangriffspakte können mit einfacher Mehrheit beschlossen werden.

PC ACTION Verrate uns doch mal ein paar Kniffe, worauf es bei der Diplomatie ankommt.

STEINKE: Innerhalb von *GN* gibt es aktuell 92 Allianzen. Einige haben sich zu Meta-Allianzen zusammengetan. Andere wiederum bilden Bündniskreise und wieder andere haben ihre Bündnisse und Nichtangriffspakte, existieren aber alleine. Daher ist die Diplomatie eine äußerst komplizierte Sache. Aus meiner Erfahrung kann ich sagen, man kann über einige Allianzen an andere rankommen, die für einen gefährlicher sind. Man muss also manchmal Umwege gehen. Reden kann man mit jeder Allianz. Ein Krieg ist für die meisten wirklich der allerletzte Weg. Wenn man eine neue Allianz gründet, sollte man sich so mindestens zwei Wochen lang intensiv mit den anderen Allianzen beschäftigen. Jede hat ihre Geschichte und daraus ist meist ihre „Gesinnung" zu erkennen.

PC ACTION Und was ist die Gesinnung von XTG?

STEINKE: XTG hat vier Schlagworte: Ehrenhaftigkeit, Ehrlichkeit, Ruhm und Loyalität. Da ich seit sechs Jahren Anführer von XTG bin, habe ich die Ally stark geprägt. Entsprechend sind das auch meine Ideale. Ehrenhaftigkeit bedeutet, dass wir andere Allianzen, die am Boden liegen, nicht weiter „bashen" und kleinen Allianzen helfen, wenn es unseren eigenen Interessen dient. Unter Ehrlichkeit verstehen wir, keine Geheimnisse gegenüber den eigenen Mitgliedern zu haben. Gegenüber anderen Allianzen heißt es aber immer noch: „Wissen ist Macht, schütze es gut!". Ruhm erhält man durch gute Kämpfe und Kriege mit einem gleichwertigen Gegner – nicht, indem man einen Krieg führt, bei dem man von vorneherein weiß, dass man gewinnt. Loyalität schließlich: Sechs Jahre sprechen da, glaube ich, für sich – einmal ein XTG, immer ein XTG.

PC ACTION Diplomatie, Bündnisse, Krieg: Wie viel hat das, was im Spiel abgeht, mit Politik im echten Leben zu tun?

STEINKE: Alles hat ab und zu seine Parallelen zum wahren Leben. Wie in der Wirklichkeit gibt es Krisen, wenn ein Bündnis beendet wird. Kriege werden teilweise mit äußerster Entschlossenheit geführt. Das geht teilweise so weit, dass jemand seinen Account löscht. Ebenso gibt es geheime Bündnisse, Spione, Verräter – also Sachen, die es auch im wirklichen Leben gibt. Alles in allem aber ist *GN* nur ein Spiel, das für sich existiert und seine eigenen Regeln hat, die teilweise nun wirklich nichts mit der Realität gemeinsam haben.

PC ACTION Du willst mit deiner Allianz ganz nach oben – geht es auch um das Gefühl, Macht zu haben?

STEINKE: Sicher will ich zu den Top-10-Allianzen von *Galaxy-Network* oder aber anderen Spielen gehören. Das Gefühl der Macht ist dabei zumindest unterbewusst sehr wichtig. Wenn der Name der eigenen Allianz allein andere von Angriffen abhält, ist das schon ein sehr „angenehmes" Gefühl. Aber man sollte sich nicht zu sehr auf so etwas fixieren. Ich habe schon Anführer kommen und gehen sehen, die nur nach Macht strebten. Andere verteidigen Ideale und sind damit weitaus erfolgreicher. Zu denen gehöre ich auch.

eine schneller getaktete Version, die auf größeren Netzwerkpartys zum Einsatz kommt.

UMSONST, ABER NICHT VERGEBLICH!

Wer jetzt eintauchen will in die Welt der Browserspiele, kann das meist noch für lau. Fast alle der vorgestellten Titel sind kostenlos. Falls unsere Einschätzung nicht trügt, wird das aber nicht mehr lange so bleiben. Einzelne Anbieter experimentieren mit verschiedenen Systemen, den User zur Kasse zu bitten. Bei *SpaceAssault* sind zum Beispiel nur die Grundfunktionen gratis. Die Macher von *Die Ewigen* versteigern ab und an Server auf Ebay. All diejenigen, die ihre eigene Privat-Galaxie wollen, müssen blechen. Gleichzeitig sprießen fast täglich neue Spiele aus dem Boden. Wer sich selbst an die Programmierung wagen möchte, sollte eine der gängigen Programmiersprachen und den Umgang mit Datenbanken beherrschen. Viele Browserspiele werden aktuell mit PHP programmiert und greifen auf MySQL-Datenbanken zurück. Das schickere Oracle ist den meisten zu teuer und mit Java erstellte Spiele sind die Ausnahme.

DR. ANDREAS LOBER



»PC ACTION bildet: Hornissen paaren sich Ende September/Anfang November, an schönen Herbsttagen.«



Für Geld gibt's viel: Frauen, Ferraris oder SpaceAssault.

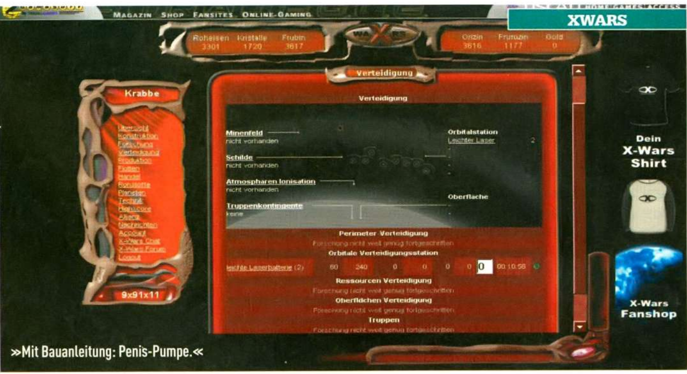
Drum prüfe, wer sich ewig bindet!

Die meisten Browserspiele sind kostenlos. Aber wer richtig dabei sein will, hat nur für ein oder zwei Titel Zeit. Deshalb hier eine kleine Tabelle, die die Qual der Wahl erleichtert. Sie ist alles andere als vollständig. Denn jeden Tag kommen und gehen neue Spiele. Wir haben ausgesucht, was einigermaßen etabliert ist, nicht mehr allzu viele Fehler und eine starke Community aufweist.

Name	Spielerzahl/ Userlimit	Version/ online seit	Grafik	Zeitaufwand/ Geschwindigkeit	Besonderheiten	Preis	Wertung
www.xwars.de	5.000/5.000 (Erhöhung auf 10.000 bis zum Erscheinen der vorliegenden PCA geplant)	Weit fortgeschrittene Beta/online seit Juni 2002	Schickes Design	Niedrig	Verschiedene Rassen, ausgeklügelter Techtree, Konstruktion eigener Raumschiffe	Kostenlos	90 %
www.galaxy-network.de	5.000/10.000	Weit fortgeschrittene Beta/ online seit September 2001	Etwas unübersichtlich	Mittel	Viel Diplomatie und Teamplay; getimte Angriffe; mehrere Bauaufträge gleichzeitig	Kostenlos	88 %
www.die-ewigen.com	12.000/12.000 (Kapazität wird laufend ausgebaut)	Weit fortgeschrittene Beta/ online seit November 2001	Etwas unübersichtlich	Mittel bis hoch (verschiedene Taktungen spielbar)	Einfach und auf das Wesentliche reduziert; spezielle (schnelle) LAN-Version; Karriere als Krieger oder als Händler möglich	Kostenlos (Privatserver mietbar)	83 %
www.ogame.de	30.000 (kein Userlimit)	Gut spielbare Beta/ online seit Oktober 2002	Schlicht, aber übersichtlich	Hoch	Eines der schnellsten und kampflastigsten Browser-MMOGs	Kostenlos	86 %
www.SpaceAssault.de	4.000/4.000 (Erhöhung auf 6.000 geplant)	Version 1.5/ online seit April 2002	Geschliffen designt	Niedrig	Sehr professionell ausgeführt; schöne Texte; extrem langsame Taktung; unterschiedliche Ausrichtungen möglich (Rohstoffhändler, Raumschiffhändler, Rohstoffförderer, etc.)	€ 3,99 pro Monat für Freischaltung aller Features bzw. nach kostenloser „Schnupperphase" (€ 34,99 für Jahresabo)	91 %
www.insel-monarchie.de	4.000/10.000	Frühe Beta/ online seit Mai 2003	Cartoon-Logos, sonst aber ziemlich kahl	Mittel	Bedienung noch etwas unkomfortabel – eindeutig frühe Version	Kostenlos	70 %
www.wogen-des-schicksals.de	1.500/3.000	Frühe Beta/ online seit Juni 2003	Ordentliche Mittelalter-Optik, etwas unübersichtlich	Mittel	Extrem komplex, aber nicht kompliziert in der Bedienung – weitere Entwicklung im Auge behalten!	Kostenlos	73 %

Mehr News über Browserspiele und viele, viele Links zu weiteren Spielen gibt's bei www.galaxy-news.de.





»Mit Bauanleitung: Penis-Pumpe.«

Berufsberatung in Serie

TEIL 3

Abi, ausgemustert, orientierungslos und dann? Wie HARALD FRÄNKEL vom Damenbinden-Verpacker zum Schreiberling wurde.

Für sein Erstlingswerk ließ man Fränkel auf Kinder los. Es wurde keines verletzt oder getötet.

Eine Traumstunde mit Tiger und Bär

HEUTE

FRÜHER

»Der Früher/Heute-Vergleich beweist: Computerspiele haben keine negative Wirkung.«

Die drei Typen vor der Deutschlandfahne verzogen keine Miene. „Leute wie Sie können wir leider nicht gebrauchen", sagte der Mittlere mit künstlichem Bedauern in der Stimme. Ich war soeben ausgemustert worden. Schrecklich! Nicht, dass ich zur Bundeswehr gewollt hätte – meine Atteste hatte ich nicht zum Spaß mitgebracht. Doch konnte ich ahnen, dass die mich tatsächlich für einen Krüppel halten? Irgendwie war ich darauf eingestellt, nachträglich zu verweigern und ältere Damen im Rollstuhl durch den Park zu schubsen. Und nun? Jetzt hatte ich das Abi in der Tasche und keine Ahnung. Keine Ahnung von Mathe, Physik, vom Leben und vor allem, was ich beruflich machen sollte.

DA KANNSTE EINPACKEN!

Ich beschloss, zunächst Weisheit zu sammeln, und nahm einen Job als Lagerarbeiter/Packer bei einer Großhandelsfirma für Drogeriebedarf an. Meine Lebenserfahrung wurde dahingehend erweitert, dass ich heute weiß, wie man Glas (Deos etc.) so zwischen weiche Gegenstände (Damenbinden etc.) quetscht, dass beim Transport des Paketes nichts zerbricht. Eine folgende Lehre zum Druckvorlagenhersteller schmiss ich nach vier Monaten. Nebenbei hatte ich für meine Lokalzeitung Kurzberichte über die Fußball-Kreisklasse getippt. Außerdem produzierte ich hobbymäßig Vereinszeitschriften. Na, wenn diese Vorgeschichte keine Grundlage für eine Laufbahn als *Spiegel*-Journalist war?

PROBIEREN GING ÜBER STUDIEREN

Ich wollte studieren, brauchte für die erwählte Fachrichtung aber ein Vorpraktikum bei einer Zeitung. Ich absolvierte eins, verlängerte, fand's trotz Brieftaubenzüchter- und Dorffest-Artikeln spaßig, vergaß die Studiums-Idee, schuftete als freier Mitarbeiter weiter und drängte mich für ein Tageszeitungs-Volontariat auf. Das ist eine Ausbildung zum Redakteur, bei der man wichtige Ressorts wie Lokales, Politik, Wirtschaft, Kultur durchläuft. Total super: Nach 24 Monaten musste ich keine Prüfung machen. Ich war Redakteur. Einfach so. Mit Zeugnis, Brief und Siegel. Mehr als zwei Jahre tat ich, was ein Lokal-Redakteur so tut: Er berichtet über Gerichtsverhandlungen und Stadtratsitzungen, machte Fotos von tödlichen Unfällen und so weiter und so fort. Anno 1997 bewarb ich mich bei PC ACTION. Die drei Vorstellungsgesprächs-Hoschies (Verlagsboss, Ex-Chefred Müller und Jetzt-Chefred Bigge) musterten mich nicht aus. Tauglich! Meine Atteste hatte ich diesmal aber auch sicherheitshalber nicht mitgenommen. HARALD FRÄNKEL



Das rat ich dir!

1. PHASE: KINDHEIT (SECHS BIS ZWÖLF JAHRE)

Viel lesen! Mehr lesen! Noch mehr lesen! Nein, es muss nicht Goethes *Faust* sein. Es geht darum, ein Gefühl für Rechtschreibung, Grammatik und Stil zu bekommen.

2. PHASE: FRÜHE JUGEND (13 BIS 16 JAHRE)

Computerfans zocken ohnehin, das müssen wir nicht empfehlen, was? Wichtiger, selbst wenn's nach Eltern-Geschwafel klingt: Schule ist nicht so unwichtig, wie sie öde ist. Ohne Abitur sieht's mit einer Laufbahn als Journalist düster aus. And English can later very rulen, wie der abgelehnte Bewerber vielleicht mal erkennt. Jetzt ist auch die Zeit gekommen, bei Online-Magazinen erste Erfahrungen zu sammeln.

3. PHASE: SPÄTERE JUGEND (AB 16 JAHRE)

Bemühen Sie sich um eine freie Mitarbeit bei der lokalen Presse. Praktika sind noch empfehlenswerter. Viele ziehen natürlich lukrativere Ferienjobs in der Baubranche oder bei einem Bestattungsunternehmer vor. Allein es würde Ihnen bei einer Bewerbung später wenig nützen, wenn Sie Schubkarre fahren oder blasse Gestalten schminken können.

4. PHASE: NACH DEM ABI

Ohne ein Studium kriegen Sie heutzutage bei Massenmedien kaum ein Volontariat. Wir behaupten aber: Wer sich als „Freier" ein paar Jahre verdient macht, hat trotzdem 'ne Chance. Auch eine abgeschlossene Berufsausbildung kann hilfreich sein – Lebenserfahrung zählt! Wenn's Uni sein soll: Germanistik ist oft weniger erwünscht, als viele denken (außer Sie streben eine Laufbahn als Feuilletonist an). Besser: Fachstudiengänge wie BWL oder Jura.

5. PHASE: NIE AUSLERNEN!

Wer glaubt, es sei pure Begabung, schreiben zu können, der irrt. Jeder kann sich verbessern. Unser Buchtipp: *Deutsch für Profis. Wege zu gutem Stil.* (Wolf Schneider, ISBN: 3-442-16175-4).

Ihr BEMI Partner in Ihrer Nähe

PLZ 0... BIGLINE Computer D-01069 Dresden-Südvorstadt-Ost Tel.: 0351-4716271 - Bekas Computer D-01904 Neukirch Tel.: 035951/31656 - Computertechnik & Mediaservice D-02977 Hoyerswerda Tel.:03571-606213 - Richter EDV-Systeme D-03185 Peitz Tel.: 035601/30968 - NetKom GmbH - Netze & Kommunikationssyteme D-04720 Großweitzschen Tel.: 03431/589-0 - CHD Computer Hans Donaubauer D-04774 Dahlen Tel.: 034361/826-0 - C+C GmbH Computer + Communication D-04924 Bad Liebenwerda Tel.: 035341/629-0 - JOS Computertechnik D-06311 Helbra Tel.: 034772/33280 Computerspezialist Frank Linse D-07407 Rudolstadt Tel.:03672/353453 - Musik Computer & Telekommunikation D-09356 St. Egidien Tel.: 03720-484202 PLZ 1... Indat GmbH D-10707 Berlin Wilmersdorf Tel.: 030/8933393 - BüroExpress GmbH D-10713 Berlin Tel.: 030/86399005 - IQ! Data Schedlinsky D-12279 Berlin Tel.: 030/723 25 855 - UB-Computer 110 GmbH D-13409 Berlin Tel.: 030/4961043 - APPA Computer-Netzwerke-Beratung D-13595 Berlin-Spandau Tel.: 030/36282130 - G.f.A Computershop Belzig D-14806 Belzig Tel.: 033841/33589 - DG-Networx International D-15517 Fürstenwalde Tel.:01908/148734 PLZ2... Gewecke Computertechnik D 21391 Reppenstedt Tel.: 04131/61768 - Hebrock & Proß Computer GmbH D-22041 Hamburg Tel.: 040/6571023 - Hebrock & Proß Computer GmbH D 22549 Hamburg Tel.: 040/8316046 - JETEC Computer & Hardware D-24768 Rendsburg Tel.: 04331-3338012 - Computer Shop Dübbelde D-24229 Schwedeneck Tel.: 04308-183 160 · ASSD OHG D-25917 Leck Tel.: 04662/5695 - PC service Sylt D-25980 Tinnum/Sylt Ost Tel.: 0171-4044249 - Ing.Büro Michael Au D-26388 Wilhelmshaven Tel.: 04421/53943 - RUBI Elektronik D-26506 Norden Tel.: 04931/ 13696 - Andreas Barsch D-26639 Wiesmoor Tel.: 04944/ 912333 - Dierking Computer D-28790 Schwanewede Tel.: 0421/6368909 - W+W Hard-& Software D-29313 Hambühren Tel.: 05084/400511 PLZ 3... Memo Computer & Alarmtechnik Steffen Isbemer OHG D-30952 Ronnenberg Tel.: 0511/461056 - PEGOCOM Elektronik-Handel D-30952 Ronnenberg Tel.: 05109/5153-74 - Kerklau Computer D-32257 Bunde Tel.: 05223/687102 - Deichsel Jürgen D-33106 Paderborn Tel.: 05254-807 802 - LOGOsoft D-33332 Gütersloh Tel.: 05241 / 53 12 38 - www.hartepreise.de D-33604 Bielefeld Tel.: 0521/7858466 - Bemi Computer KA GmbH D-34127 Kassel Tel.: 0561/80759-0 - Innovation 2000 Handelsagentur D-34466 Wolfhagen Tel.: 0700/46602000 - Computer Buchenau GmbH D-34576 Homberg (Efze) Tel.: 05681/4040 - VCB Computer D-36208 Wildeck Hönebach Tel.: 06678/1536 - RSK Röder System Kommunikation GbR D 36367 Wartenberg Tel.: 06648/3213 - Comex Computer D-39179 Barleben Tel.: 039203/61007 PLZ 4... Feld edv GmbH D-40489 Düsseldorf Tel.: 0203/74 99 99 - ADAMS D-41063 Mönchengladbach Tel.: 02161/9801-0 - Digital Universe 2000 D-41334 Nettetal Tel.: 02153/405880 Alpasoft Systems D-41747 Viersen Tel.: 02162/560599 - Computer u. Büro Marita Brüggemann D-46284 Dorsten Tel.: 02362/76497 - SVO Webdesign Gbr. D-47495 Reihnberg Tel.: 02802/808298 - M.O.D.E.R.N. Media GmbH D-48282 Emsdetten Tel.: 02572/ 959580 - Oelrich Informationstechnik D-49074 Osnabrück Tel.: 0541/2022700 - Döveling Bruno Telekommunikation D 49626 Bippen Tel.: 05435/5061 - Softnet EDV-Beratung GmbH D-49809 Lingen Tel.: 0591/9150600 PLZ5... Abtron Computer Systems D-51709 Marienheide Tel.: 02264-286487 - BCS-Computer Bohrer Computer Service D-52379 Langewehe Tel.: 02423/901033 - Fox - netcenter GmbH D-52525 Heinberg Tel.: 02452-159118 PLZ 6... Heinz Derlet Hard- und Software D-61184 Karben Tel.: 06039/9143 - Ernst Computer Studio D-63450 Hanau Tel.: 06181/28609 - Comega D-63697 Hirzenhain Tel.: 06045/983199 - FRAGWARE Andreas Sertel IT Service&Vertrieb D-66482 Zweibrücken Tel.: 06332/811103 - ANC Computersystems D-69123 Heidelberg Tel.: 06221/831338 PLZ 7... Kuhn Computer D-72108 Rottenburg Tel.: 07472/919989 - HS-EDV Vertrieb GmbH D-73240 Wendlingen Tel.: 07024/5019020 - Computertechnik Bankert D-74613 Öhringen Tel.: 01805/651700 - Kalypso Datentechnik D 74838 Limbach Tel.: 06287/91011 - Opti Systems Computer GmbH D-76187 Karlsruhe Tel.: 0721/562073 - ABC Arnold Blass Communikations-technik Vertrieb GmbH D-76547 Sinzheim Tel.: 07221/98350 - SC Computer D-78120 Furtwangen Tel.: 07723/914718 PLZ 8... WWW COMPUTERFUKE DE D-81737 München Tel.: 089/ 43640410 - CNS Computershop D-82178 Puchheim Tel.: 089/89020267 - ENROM Consulting D-82205 Gilching Tel.: 08105/773252 - VerCom GbR D-82380 Peißenberg Tel.: 08803/ 9482 - XEON-Trade D-83064 Raubling Tel.: 08035/909678 - HKI Büromaschinen & Computer GmbH D-83308 Trostberg Tel.: 08621/5514 - Rupertigau Bürosysteme Angerer GmbH D-83435 Bad Reichenhall Tel.: 08651/3016 - CONTROL Computer Service GmbH D-83512 Wasserburg Tel.: 08071/924900 - B.C.D. Vertriebs GmbH D-84489 Burghausen Tel.: 08677/98070 - Spinnler EDV-Management D-85080 Gaimersheim Tel.: 08458/ 342960 - Weber Computer & Kommunikation D-85296 Rohrbach/Fahlenbach Tel.: 08442/7425 - Computer Durmaz D-85354 Freising Tel.: 08161/883348 - Bürobedarf Beck D-85368 Moosburg Tel.: 08761/2540 - PC and More GmbH D-85435 Erding Tel.: 08762/9985 - Personal Computer und mehr ESW D-85664 Hohenlinden Tel.: 08124/527583 - Elektronik Dürr D-86653 Monheim Tel.: 09091/ 907156 - Bürotechnik Schuster D-86720 Nördlingen Tel.: 09081/2976-12 - Hoffmann + Fritsche Computertechnik GmbH D-87700 Memmingen Tel.: 08331/495642 - Elektro Bochtler D-88441 Stafflangen Tel.: 07357/1873 - PLZ 9... Schick EDV-Systeme GmbH D-91154 Roth Tel.: 09171/9686-0 - Elektro Fuchs GdbR D-91550 Dinkelsbühl Tel.: 09851/9524 - EDV -Beratung Weißenburg D-91781 Weißenburg Tel.: 09141/87700 - IDV Hard- u. Software GmbH D-92355 Velburg Tel.: 09182/931700 - SATEX-Com D-93073 Neutraubling Tel.: 09401/913339 - hb Computer-systeme D-93128 Regenstauf Tel.: 09402/500005 - Höfig Computersysteme D-94227 Zwiesel Tel.: 09922/60472 - Fritz KG Bürotechnik & Büroeinrichtung D-94234 Viechtach Tel.: 09942/ 9447-0 COMSTAR D-94315 Straubing Tel.: 09421/989863 - Bürotechnik Weber (Edigicam) D-94447 Plattling Tel.: 09931/5566 - Donau Com Tech D-94474 Vilshofen Tel.: 08549/971903 - Computer Kohlhofer D-94542 Haarbach Tel.: 08535/919930 - GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH (Filiale) D-95100 Selb Tel.: 09287/91283 - GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH D-95213 Münchberg Tel.: 09251/ 6038 - CW-Computer D-97633 Großbardorf Tel.: 09766/9200 - Elektro-Schellenberg D-98597 Fambach Tel.: 036848/21667 · Computer & Service Center Ilmenau D-98693 Ilmenau Tel.: 03677-899155

Die Nächte werden wieder länger...



first in service



POWERED BY ATI RADEON 9800

... zum Beispiel mit der

PowerColor XR98-C3 powered by ATI Radeon 9800 PRO für einen vielversprechenden Spieleabend: 128 MB DDR Memory, Graphics Core: 256-bit, Memory Interface: 256-bit, Memory bandwith: bis zu 27.2 GB/sec, Fill Rate: bis zu 3.6 billion texels/sec

399,-€

- 128 MB DDR RADEON 9800 PRO
- VGA, TV-Out (S-Video)
- DVI Connector



iiyama LS902UT Vision Master 1451

Der LS902UT ist das optimale Einstiegsmodell in den 19-Zoll-Bereich. Hohe Qualität zum kleinen Preis. Der LS902UT überzeugt mit 30-96 KHz Horizontalfrequenz, einer Videobandbreite von 200 MHz und perfekten Auflösungen. Damit startet iiyama die Venture Range bei den 19-Zoll Monitoren – die "Einstiegslinie", die sich vor allem durch den außergewöhnlich niedrigen Preis auszeichnet.

199,-€





24.95 €

Logitech Wingman Action Gamepad

Ein vielseitiges Gamepad für die unterschiedlichsten Spielarten. Das Logitech® Action Pad ist mit neun Tasten, einem Richtungsblock sowie einem Schubregler und einem reaktionschnellen Mini-Joystick zur ultimativen Analogsteuerung ausgestattet.
Analogstick • Mac • PC • USB



Counter Strike - Condition Zero für PC / CD-ROM

34.95 €

Midnight Club Street Racing 2 für PC / CD-ROM

49.95 €





Jetzt bei Ihrem BEMI Partner vor Ort:
Computer Easy kostenlos*

*Diese Aktion ist auf 100 Hefte pro Standort begrenzt!

Finanzierung & Leasing

Zahlen Sie nicht sofort, sondern finanzieren Sie Ihren Computer, den neuen Monitor oder die neue Highend-Grafikkarte. Fragen Sie Ihren BEMI-Partner vor Ort nach günstigen Finanzierungs- und Leasingangeboten

Eigene Werkstatt

Lassen Sie Ihren PC aufrüsten. Mehr Leistung, bessere Grafik oder mehr Speicherplatz – die Gründe einen PC aufzurüsten sind vielseitig. Fragen Sie uns, was Ihren PC verbessern würde. Wir sorgen für den schnellen und professionellen Einbau.

Beste Qualität

Wir legen bei der Auswahl der Produkte großen Wert auf gute Qualität, zuverlässige Lieferanten und intelligente Geräte. Bei uns erhalten Sie Produkte, an denen Sie lange Freude haben werden.

Clever Schenken

Bei der Suche nach dem passenden Geschenk sollten Sie bei uns vorbei schauen. Wir stellen Ihnen individuelle Geschenkgutscheine für jede Gelegenheit aus. Und es gibt 1000x andere Möglichkeiten etwas zu verschenken

Vor-Ort-Service

Sie haben ein Problem mit Ihrem PC, aber keine Zeit zu uns zu kommen? Dann kommen wir gerne zu Ihnen. Nutzen Sie einfach unseren Vor-Ort-Service. Wir beheben Probleme möglichst an Ort und Stelle – egal von welchem Hersteller.

PC nach Maß

Wir stellen Ihnen Ihren PC individuell nach Ihren Ansprüchen zusammen. Bei uns erhalten Sie genau das Gerät, das Sie benötigen – sei es für Spiele, das Büro, das Home-Office, Grafikbearbeitung oder vieles mehr. Fragen Sie uns!

EC-Karte

Haben Sie auch keine Lust mit einem Bündel Geldscheine durch die Stadt zu laufen? Wir auch nicht! Zahlen Sie Ihre Einkäufe bequem mit der EC-Karte.

Garantierte Garantie

12 Monate Garantie oder 24 Monate Gewährleistung sind Ihnen zu wenig? Dann verlängern Sie Ihre Garantiezeit individuell bis zu 60 Monaten. Alle Reparaturen sind dann abgedeckt. Wir bieten Ihnen auch einen Vor-Ort Service an. Informieren Sie sich.

Günstige Einkaufspreise, erfolgreiches Marketing, zahlreiche Sonderaktionen und eine starke Gemeinschaft. Das sind nur einige Vorteile, von denen Sie als BEMI Partner profitieren. Informieren Sie sich noch heute unter www.bemi.de über unsere Leistungen und schließen Sie sich der BEMI an.

Achtung! Unzens Die PC-ACTION-

Jugendschutz ist gut und wichtig. Aber eben nur für Jugendliche. Deshalb gibt's ab sofort die PC-ACTION-Ab-18-Edition. Ungeniert und unzensiert mit Demos, Videos und Trailern zu **ALLEN WICHTIGEN** PC-Spielen auf DVD!

PCA AB 18: VOLL FETT MIT SHOOTER-DEMOS!

DVD

iert & nur im Abo Ab-18-Edition!

Seit 1. April 2003 ist das neue Jugendschutzgesetz in Kraft. Dadurch müssen die Leser unserer Kiosk-Ausgabe mit massiven Änderungen rechnen, was die Inhalte unserer Datenträger betrifft. Demos zu Ego-Shootern mit Ab-18-Freigabe auf der PC-ACTION-DVD gehören aus rechtlichen Gründen der Vergangenheit an.

ACTION OHNE ACTION? NIEMALS!

PC ACTION hat sofort reagiert: Jetzt gibt es exklusiv und **NUR** im Abo die PC-ACTION-Ab-18-Edition (darf leider nicht frei im Handel verkauft werden): mit Demos, Videos und Trailern auf DVD. Und das auch zu Games, die von offizieller Stelle als jugendbeeinträchtigend eingestuft wurden. Natürlich mit der entscheidenden Einschränkung: Die Belieferung erfolgt nur an Personen, die geprüftermaßen volljährig sind!

D NO – A & CH GO!

Wichtig: Außerhalb Deutschlands wird im Handel und im Abo automatisch die Ab-18-Edition ausgeliefert. Eine Abo-Umstellung ist also nicht notwendig!

SO LÄUFT'S AB

Sie können das „Ab-18-Abo" neu abschließen oder, wenn Sie bereits PC-ACTION-Abonnent sind, Ihr bestehendes Abo umstellen. Die Abwicklung ist denkbar einfach:

1. Unten stehenden Coupon ausfüllen.
2. Coupon zusammen mit einer gut lesbaren Kopie Ihres gültigen Personalausweises (Vorder- u. Rückseite) oder Reisepasses einschicken, faxen oder mailen an:

PC ACTION Abo-Service
Postfach 11 29
23612 Stockelsdorf
Fax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Die Unterschiede im Überblick

PC ACTION mit DVD Kiosk-Ausgabe:
Demos, Videobeiträge und Trailer nur zu Spielen mit Altersbeschränkung bis maximal USK 16.

PC ACTION mit DVD Ab-18-Abo-Ausgabe:
Demos, Videos, Trailer, Maps, Mods, Tools zu **ALLEN WICHTIGEN** Spielen!



⇩ ABO UMSTELLEN ⇩

☒ **Bitte stellen Sie mein bestehendes PC-ACTION-Abo auf „Ab-18-Edition" (mit DVD) um.**

Abopreis und Bezugsdauer bleiben unverändert.

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Meine Adresse, an die auch bisher mein PC-ACTION-Abo geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum Unterschrift

Abo-Kunden-Nummer (falls zur Hand)

http://ab18

⇩ PC-ACTION-ABO „AB-18-EDITION" ABSCHLIESSEN ⇩

☒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo „Ab-18-Edition" (mit DVD).**

(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/Ausgaben)

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum Unterschrift

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA JA 02

VORSCHAU



»Daniel K.: neues Outfit.«


»Das Runde muss nicht mehr ins Eckige!«

Außer Besen nix gewesen?

Dass Zauberlehrling Harry Potter mehr kann, als blöd an seiner Narbe zu kratzen, will er bei QUIDDITCH WORLDCUP beweisen.

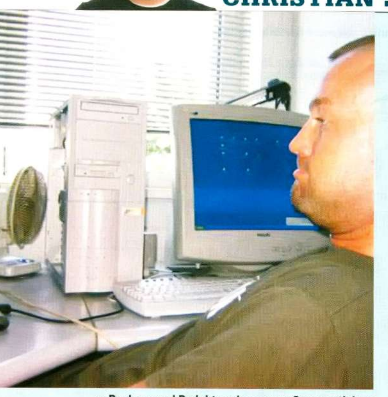
Sport | Ein Sportspiel der etwas anderen Art veröffentlicht Electronic Arts am 31. Oktober. Bei *Quidditch Worldcup* dürfen Sie mit Harry Potter und seinen Freunden aus Hogwarts deren Lieblings-Freizeitbeschäftigung nachgehen: auf Besen durch die Luft düsen und dabei den goldenen Schnatz jagen. Die Mannschaften bestehen wie in den Romanen und Filmen aus je sieben Mitspielern. Als Teams stehen unter anderem die Häuser Gryffindor und Slytherin zur Wahl. *Quidditch Worldcup* soll übrigens als erstes *Harry Potter*-Spiel einen Mehrspielermodus für luftige Duelle gegen menschliche Kontrahenten bieten. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.electronicarts.de



BESSERWISSER

CHRISTIAN SAUERTEIG ÜBER DEN PLÖTZLICHEN HITZETOD


»Rechner und Redakteur kurz vorm Sonnenstich.«

Schwitz, komm raus!

Oh mein Gott! Dieser Jahrhundertsommer macht mich (noch) wahnsinnig(er)! Hätte ich geahnt, mit was für Backofen-Temperaturen wir uns in Deutschland im Allgemeinen und in unserem Büro im Speziellen herumplagen müssen, ich hätte meinen Jahresurlaub verbraten und eine Expedition zum Nordpol gemacht. Allein 80 Prozent meiner Kollegen tagein, tagaus in kurzen Hosen bewundern zu müssen, ist schon eine Zumutung. Die restlichen 20 Prozent, die trotz Temperaturen jenseits der 40 Grad in langer Hose zur Arbeit kommen und wie ein Wasserfall schwitzen, geben mir aber den Rest. Wie kann man das nur aushalten? Diese Frage stellte sich jüngst wohl auch mein PC. Während ich bei *World Racing* gerade mit meinem SLK über den Hockenheimring brauste, vernahm ich plötzlich ein sonores und immer schneller wiederkehrendes Piep-Piep-Piep-Piep-Piep. Verdammt, was ist das? Nachdem als Lärmquelle weder Ahmet Iscitürks Vibrator noch Benjamin Bezolds Foto-Handy im Bügeleisen-Format infrage kamen, stand fest: Es ist mein PC! Dessen Betriebstemperatur war nämlich in den dunkelroten Bereich geklettert und deswegen schalteten sich langsam, aber sicher Sound-, Grafikkarte und Festplatte ab. Aus die Maus. Lustig! Hoffentlich läuft morgen nicht mein Plasma-Bildschirm aus! Oder meine Festplatte schmilzt. Wäre ja schrecklich, dann würden Sie nämlich diese Zeilen hier nie zu lesen kriegen. Falls mein Rechner nicht vollends krepiert, begrüße ich Sie übrigens auch im kommenden Monat an dieser Stelle. Ich habe nämlich von Joachim Hesse diese beiden Seiten geerbt. Ob ich lachen oder weinen soll, verrate ich beim nächsten Mal. Bis dahin: feuchte Träume!



»Das kommt davon, wenn Männer in der Öffentlichkeit urinieren.«

Stadtliche Erweiterung

Mit RUSH HOUR kommt neues Leben in Sim City 4.

Wirtschaftssimulation | Beim Add-on zur Städtebausimulation *Sim City 4* dreht sich alles um den Stadtverkehr – zu Land, zu Wasser und in der Luft. Bei *Rush Hour* übernehmen Sie die Kontrolle über das gesamte Verkehrsnetz. Straßen, Zugstrecken, Brücken und Fährwege können genauso entworfen werden wie Boote, Hubschrauber oder Zeppeline. Hinzu kommen europäische Touristenattraktionen, historische Bahnhöfe, neue Katastrophen und frische Missionen. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.simcity.com



»Corinna May am Joystick: Das Chaos ist im wahrsten Sinne des Wortes programmiert.«

Bei WINGS OF HONOUR heben Sie ab.

Action | Neben *Secret Weapons over Normandy* steht uns diesen Winter eine weitere historische Action-Flugsimulation ins Haus. *Wings of Honour* verschlägt Sie an die Fronten des Ersten Weltkriegs, wo Sie mit Doppel- und Dreideckern dem Roten Baron nacheifern. Ihr Charakter wird von Mission zu Mission besser. Außerdem soll die Story eine tragende Rolle spielen. Dank seiner einfachen Steuerung spricht *Wings of Honour* vor allem Actionspieler an. Und die Grafik: Sie ist ganz auf den Tiefflug ausgerichtet. Will heißen: Sie fliegen nicht über eine Teppichmatte, sondern bekommen Bäume, Häuser und Grashalme zu sehen. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.city-interactive.com

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 – (1)
HALF-LIFE 2
Valve
Ende September 2003



2 – (2)
DOOM 3
id Software
4. Quartal 2003

3 Λ (7)
JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
Raven Software
Mitte September 2003



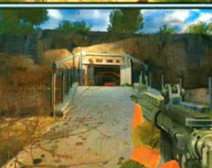
4 V (3)
MAY PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE
Remedy Entertainment
Oktober 2003

5 Λ (16)
DIE SIMS 2
Maxis
Anfang 2004



6 V (4)
SPELLFORCE
Phenomic Game Development
4. Quartal 2003

7 Λ (11)
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
EA Black Box
Ende November 2003



8 Λ (9)
STALKER: OBLIVION LOST
GSC Game World
Anfang 2004

9 – (NEU)
KNIGHTSHIFT
Zuxxez
Ende September 2003



10 – (10)
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR
Ion Storm
Dezember 2003



Platz	Trend	Vormonat	Spiel
11	–	(11)	**FAR CRY** Crytek, 4. Quartal 2003
12	Λ	(15)	**WORLD OF WARCRAFT** Blizzard Entertainment, Anfang 2004
13	Λ	(19)	**DUKE NUKEM FOREVER** 3D Realms, Winter 2666
14	Λ	(20)	**X² – DIE BEDROHUNG** Egosoft, Ende September 2003
15	V	(5)	**COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN** Pyro Studios, Mitte Oktober 2003
16	–	(NEU)	**FIFA FOOTBALL 2004** EA Sports, Ende Oktober 2003
17	–	(NEU)	**FUSSBALL MANAGER 2004** EA Sports, Anfang November 2003
18	V	(8)	**COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO** Ritual Entertainment, Mitte September 2003
19	–	(NEU)	**XIII** Ubi Soft, Ende Oktober 2003
20	–	(NEU)	**UT 2004** Epic Games, Ende November 2003

DU HAST GEWONNEN!

Familie M. Rösch, Bühlertann
erhält ein Spiel

EMERGENCY 2 DELUXE EDITION

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pcaw" und darauf folgend ein Leerzeichen und dem Spieletitel (Beispiel: pcaw Siedler 6) an die 81114* (aus Deutschland), 72444** (aus der Schweiz) oder 0900 101010*** (aus Österreich).

Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland : 0190 658 655****
Schweiz : 0901 210 412*****

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Titel an:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Haben Will"
Dr.-Mack-Str.77
90762 Fürth
oder per E-Mail an gewinnspiel@pcaction.de.

* € 0,49 (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37)
** sfr 0,70 *** € 0,60 **** € 41/Min.
***** sfr 0,50/Min.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt im Heft sowie schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

»Ey Funker! Sag meiner Alten, dass ich heute etwas später zum Essen komme.«

Jetzt platzt die Bombe

- 7 Schauplätze
- 25 Levels
- Südpazifik-Szenario des 2. Weltkriegs
- Ca. 25 historische Waffen
- 9 Multiplayer-Karten
- Neue KI und Render-Engine
- Havoc-2-Physik



»Mit immer härteren Bandagen kämpfen Fluggesellschaften um Kunden.«

Schwerer Fall von Manndeckung: Im hohen Gras getarnt anschleichen oder hinter einem Felsen Deckung suchen.

Der Nachfolger des Weltkriegs-Shooters Medal of Honor: Allied Assault wechselt nicht nur die Front, sondern auch die Spielphilosophie. PC ACTION fiel in das Entwicklerstudio EALA ein und erbeutete exklusiv Detailinfos über Pacific Assault.

Fehlt eigentlich nur noch der *Soldat James Ryan* zum Glück, aber auch ohne Filmlizenz ist die Atmosphäre im Weltkriegs-Shooter *Medal of Honor: Allied Assault* ziemlich perfekt. Dramatische Missionen mit authentischen Waffen und massig geskripteten Events sorgten für Hochspannung auf Hollywood-Niveau. Der Action-Hit war 2002 der meistverkaufte PC-Shooter in den USA und rekrutierte auch hierzulande ein stattliches Heer Freiwilliger, die mit Maus und Keyboard Europa von der Nazi-Barbarei befreiten. Ganz ehrlich, als der Nachfolger *Pacific Assault* angekündigt wurde, haben wir nicht viel mehr als eine Art *Allied Assault* unter Palmen erwartet: Erfolgsformel wiederholen, in neuem Szenario ansiedeln, Japaner ersetzen deutsche Gegner, fertig. Aber was wir bei unserem exklusiven Ortstermin in den Entwicklungsstudios von EA Los Angeles erlebt haben, ist die dickste Action-Überraschung seit der Enthüllung von *Half-Life 2*. Mit fantastisch aussehenden Schauplätzen, realistischer Physik und neuer künstlicher Intelligenz verspricht *Pacific Assault* eine völlig neue Spieldynamik.

SCHIFFE VERSENKEN

7. Dezember 1941, Flottenstützpunkt Pearl Harbor: In einem heimtückischen Luftangriff ohne vorherige Kriegserklärung überraschen japanische Streitkräfte die US-Marine. 2.403 Amerikaner verlieren bei dieser Attacke ihr Leben, am nächsten Tag erklären die USA Japan den Krieg. In *Pacific Assault* erleben Sie 25 Levels, die an sechs Schauplätzen von Pearl Harbor bis zur Schlacht um Tarawa im November 1943 angesiedelt sind. Die restlichen Kriegsjahre sollen dann zu einem späteren Zeitpunkt in einer Fortsetzung abgehandelt werden. Unser Held ist der 19-jährige Tom Conlin, der zu Spielbeginn erst einmal seine Grundausbildung durchläuft, die zum Glück mehr als ein langweiliges Tutorial ist. Im Laufe dieses Auftaktszenarios lernen Sie bereits einige Kameraden kennen, die im Laufe der nächsten Einsätze an Ihrer Seite stehen werden.

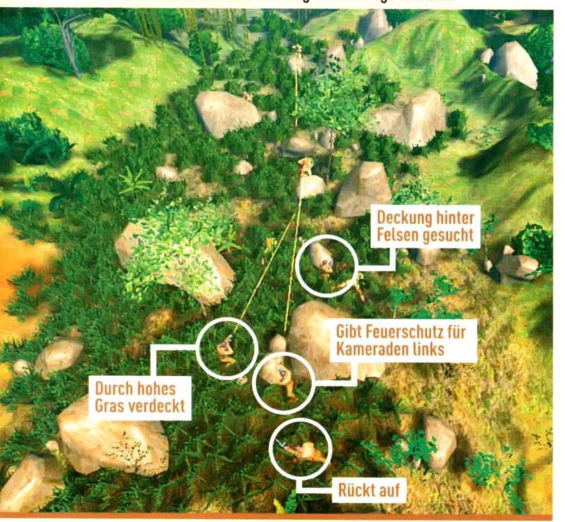
ERST DESIGN, DANN ENGINE

Bei Ego-Shootern wird meistens zuerst die Engine entwickelt, anschließend basteln



Die Truppe hält zusammen

Schnappschuss aus der Vogelperspektive, um die teamorientierte künstliche Intelligenz der Soldaten zu demonstrieren. Den Spielablauf erleben Sie natürlich in gewohnter Ego-Ansicht.



die Designer herum, welches Gameplay sie mit der Technik inszenieren können. Das Team von EALA geht bei *Pacific Assault* den umgekehrten Weg, wie uns Creative Director Brady Bell erklärt: „Es gibt eine Menge Leute, die erst Technik-Demos machen, ohne Zusammenhang mit dem Spiel. Bei uns hat sich zuerst das Designteam hingesetzt und diskutiert, wie wir uns ein besseres *Medal of Honor* vorstellen. Dann haben wir das Technik-Team dran gesetzt, um die Funktionalität zu schaffen und diese Vision umzusetzen. Wir machen nicht Design für die Technik, sondern Technik für das Design."

ES GRÜNT SO GRÜN

Nur wenige Spurenelemente der *Q3: Team Arena*-Engine sind übrig geblieben, die den Vorgänger *Allied Assault* im Wesentlichen antrieb. „Irgendwo da drinnen ist noch etwas Q3-Code übrig, aber im Laufe der Jahre gebar er immer mehr Bastard-Kinder ...", grinst Brady. Damit meint er Programmteile wie Renderer, Animations-System oder künstliche Intelligenz, die EALA komplett neu für *Pacific Assault* entwickelte. „Wir öffnen die Spielwelt und machen sie lebendiger. Die Levels sind etwa fünfmal so groß wie in *Allied Assault*", verspricht Brady eingangs der Spielwelt-Vorführung. Die detaillierte tropische Bodenvegetation ist schon mal ein heißer Anwärter für den „Beste-Grünzeug-Darstellung-in-einem-Actionspiel"-Sonderpreis bei der nächsten Bundesgartenschau. Einzelne Grasbüschel wiegen sich sanft im Winde; werfen wir eine Granate in die Flora, werden die Halme rund um die Druckwelle umgeknickt.

PHYSIK-LEISTUNGSKURS

Weitere Beispiele für das „echte" Feeling der Spielwelt: Ein Schuss in den Palmenwald scheucht einen empört krächzenden Vogelschwarm auf. Im Dschungel-Tümpel reflektiert sich die Umgebung dynamisch auf dem Wasserspiegel – also nicht nur der statische Hintergrund, sondern auch die darüber hinwegfliegenden Vögel. Fängt es zu regnen an, verursacht jeder aufprallende

Alter vor Schönheit

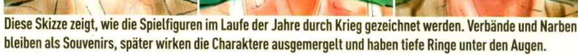
Sie altern im Spielverlauf und sind fünfmal so detailliert wie ihre Kollegen aus dem Vorgängerspiel: Die Polygon-Soldaten von *Pacific Assault* sind eben keine Pappkameraden.

„Bei *Pacific Assault* hat allein ein Kopf mehr Polygone als eine ganze Spielfigur mit kompletter Ausrüstung in *Allied Assault*", rechnet Grafik-Ingenieur Chris Shelton vor, während er uns an seinem Arbeitscomputer beeindruckende Details der Charaktere vorführt. Rund 50 verschiedene simulierte Knochen und Muskeln lassen sich animieren, um lebensechte, ausdrucksstarke Gesichter zu ermöglichen. Jeder einzelne Zahn ist modelliert, der Adamsapfel animiert, die Augen akribisch detailliert dargestellt – beim Blick in helles Licht ziehen sich sogar die Pupillen zusammen. Die Luxusgrafik wollen die Entwickler auch nutzen, um darzustellen, wie die Soldaten während der ersten beiden Kriegsjahre sichtbar altern. Die anfangs rosigen Bäckchen schwinden, die Charaktere wirken verhärmter, ausgezehrter. Sogar Verletzungen wie ein geschwollenes Auge, ein Schulterverband oder die Narbe am Hals sind – abhängig von den Ereignissen im letzten Einsatz – erkennbar. Wie ist das Team auf diesen Trichter gekommen? Chris Shelton: „Es ist eine natürliche Entwicklung beim Gang durch die Hölle des Krieges. Die Leute werden verletzt, sie tragen einige dieser körperlichen und emotionellen Wunden für den Rest ihres Lebens mit sich herum. Das wollen wir auf eine realistische Weise rüberbringen."

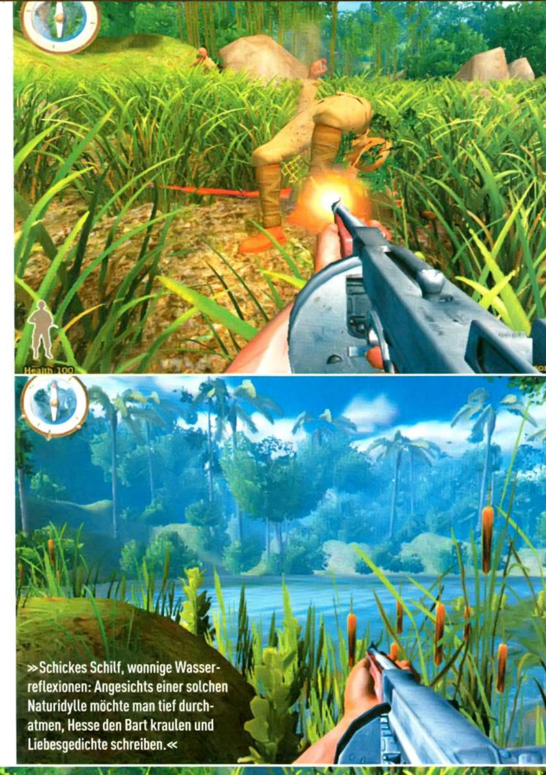
Polygon-Schönheitschirurg: Chris Shelton kümmert sich um das realistische Aussehen der Spielfiguren in Pacific Assault.



Echte Charakterköpfe: Die Hauptcharaktere werden bis zum letzten Backenzahn genau modelliert.



Diese Skizze zeigt, wie die Spielfiguren im Laufe der Jahre durch Krieg gezeichnet werden. Verbände und Narben bleiben als Souvenirs, später wirken die Charaktere ausgemergelt und haben tiefe Ringe unter den Augen.



Tropfen einen konzentrischen Kreis auf der Oberfläche. Physikalisch gesehen spielt *Pacific Assault* in der Oberliga: Die Programmierer integrieren die Havoc-2-Physiksimulation, die auch bei *Half-Life 2* und *Max Payne 2* verwendet wird. Das sorgt nicht nur dafür, dass getroffene Soldaten je nach Art des Treffers und Bodenbeschaffenheit höchst individuell zusammenklappen. Die sanft geschwungenen Hügel können auch zum Kullern von Objekten benutzt werden: Egal ob ein Fass gekugelt oder ein Steinschlag ausgelöst wird, alles holpert physikalisch korrekt den Abhang hinab.

MACH DOCH MAL PLATZ!

Vieles ist zerstörbar: Beim Sprengen einer Holzbrücke fliegen die einzelnen Balken ins Wasser, tauchen dabei kurz unter und treiben dann wieder zurück an die Wasseroberfläche. Granate ins Wasser: Unter viel Gespritze hebt es die Brückenpfeiler kurz aus den Fluten, bevor sie wieder zurückdümpeln. Gewehrschuss: Der getroffene Holzstamm beginnt sich zu drehen, außerdem taucht er durch die Wucht des Einschlags kurz an einer Seite unter. Fazit: Wow! „Die Tage sind vorbei, in denen alles geskriptet und berechenbar war", betont Brady Bell den vielleicht wichtigsten Unterschied zum Vorgänger *Allied Assault*. Da triggerte man alle paar Meter eine bestimmte Aktion, die Gegner tauchten immer an denselben Stellen auf und spulten ein starres Verhaltensmuster ab. Sehr unterhaltsam gemacht, aber nicht immer fair und realistisch; stellenweise geriet das Spiel zu einer Schnelllade-Orgie.

DIE KI KANN IMPROVISIEREN

In *Pacific Assault* soll das Verhalten der Soldaten – egal ob Freund oder Feind – deshalb primär von der so genannten „wahrnehmenden künstlichen Intelligenz" bestimmt werden: „Die Soldaten kennen den Unterschied zwischen Deckung und Tarnung, zwischen Felsen und hohem Gras. Sie greifen von den Flanken an, geben Kameraden Feuerschutz und ergreifen die Flucht, wenn die Moral zu

»Schickes Schilf, wonnige Wasserreflexionen: Angesichts einer solchen Naturidylle möchte man tief durchatmen, Hesse den Bart kraulen und Liebesgedichte schreiben.«

Teamwork in der Truppe: Achten Sie immer schön auf die Anweisungen des Anführers Ihrer Infanterie-Einheit!

Mit Echtheitsgarantie

Sie besuchten Originalschauplätze, kreuchten durchs Unterholz und schossen mit authentischen Waffen. Dieses Fotoalbum beweist, mit wie viel Aufwand sich die Entwickler von EALA um Authentizität und Atmosphäre von *Pacific Assault* bemühen.



Unter Anleitung des militärischen Beraters Captain Dale Dye versucht sich Grafikeffekte-Spezialist Chaz Sutherland im Umgang mit einer Thompson.



„.... und das wächst sooo hoch!" – Historiker Dan King (rechts) hilft dem Team bei der Grasvermessung auf der Pazifik-Insel Guadalcanal.



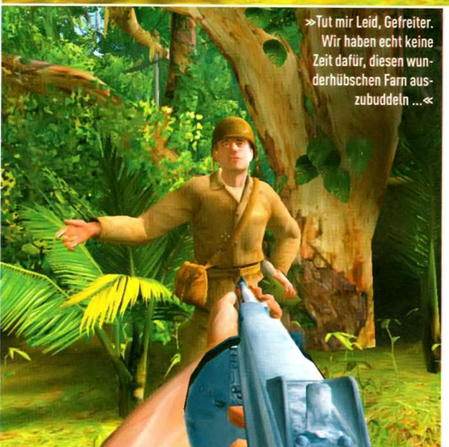
Spaß mit einer japanischen Typ-99-MG. Für die Aufzeichnung der Schussgeräusche wurde mit scharfer Munition geschossen, da Platzpatronen einen anderen Klang haben.



„Ihr seid euch sicher, dass die nicht beißen?" – Zur Aufnahme von Vogelstimmen wird ein furchtloser Freiwilliger in einem Park auf Singapur ausgesetzt.

»Gute Haltungsnoten für die Bauchlandung: Havoc-Technologie sei dank kippen die Gegner physikalisch korrekt aus den Latschen.«

Hinterhältiges Terrain: Viele Hügel und Schluchten laden zum gepflegten Lauern ein.



»Tut mir Leid, Gefreiter. Wir haben echt keine Zeit dafür, diesen wunderhübschen Farn auszubuddeln ...«

stark sinkt." Davon sollen alle KI-Kollegen gleichermaßen profitieren. In vielen Missionen sind Sie nicht alleine unterwegs, sondern werden von vier bis acht Kameraden begleitet. Den Kumpels kann man keine direkten Anweisungen geben, denn die Entwickler wollen das Action-Spielprinzip nicht zu sehr mit Taktik-Simulations-Anleihen verwässern.

TEAM-TAKTIKEN IN AKTION

In der Spielpraxis sieht das Ganze dann so aus: Ein paar virtuelle US-Soldaten schleichen vorsichtig durch hohes Gras, drücken dabei einzelne Halme zur Seite. Plötzlich stolpert der Trupp in einen japani-

INTERVIEW

„DU SOLLST DICH DAVOR FÜRCHTEN, BESCHOSSEN ZU WERDEN!"



SENIOR PRODUCER MATT POWERS leitet den Offiziersstab bei allen Medal-of-Honor-Titeln für den PC.



CREATIVE DIRECTOR BRADY BELL kümmert sich um die Truppenversorgung mit Features und Designideen.



TECHNISCHER DIREKTOR MARK DOCHTERMANN Der frühere Ritual-Programmierer hat eindeutig den besten Büro-Wandschmuck.

Für PC ACTION lassen sich die Macher des nächsten *Medal of Honor*-Spiels schon mal aus den Programmier-Bunkern locken. Einige Freiwillige zerrten wir vors Interview-Mikrofon während unseres Studiobesuchs in Los Angeles.

PC ACTION *Allied Assault* spielte im Europa des 2. Weltkriegs, doch der Nachfolger wechselt die Fronten. Macht ihr euch Sorgen um die Gewöhnungsbedürftigkeit des neuen Szenarios?

POWERS: Der Kriegsschauplatz Pazifik ist für die europäischen Spieler sicher nicht so wiedererkennbar wie für unser amerikanisches Publikum. Aber die Kriterien eines *Medal of Honor*-Spiels sind großartiges Gameplay, reichhaltige Umgebungen, der einnehmende Stil – und das sind Dinge, die unabhängig vom Szenario rüberkommen. Teil von *Medal of Honor* ist auch die historische Bedeutung; wie wir versuchen, die historischen Fakten ins Spiel zu integrieren. Ich denke, dass die Leute es zu schätzen wissen, mehr über den Krieg zu lernen, als sie vorher vielleicht gewusst haben.

PC ACTION Warum reicht die Kampagne nicht bis zum Kriegsende?

POWERS: *Pacific Assault* deckt nur die ersten beiden Jahre des 2. Weltkriegs im Pazifik ab. Das haben wir entschieden, weil es so viele Schlachten gab, so viele Inseln, dass wir sie nicht vernünftig in einem einzigen Spiel unterbringen könnten. Deshalb handelt dieses Spiel nur die Zeit bis Ende 1943 ab und es wird später einen Nachfolger geben, der die 2. Hälfte des Pazifik-Kriegs bis zur Schlacht um Okinawa abhandelt.

PC ACTION Was sind die wichtigsten spielerischen Neuerungen?

BELL: Wir wollen bei Gameplay und künstlicher Intelligenz rüberbringen, dass du dich mit deiner Einheit bewegst. Die künstliche Intelligenz ist viel weniger geskriptet. Jedes Mal, wenn du denselben Level spielst, wirst du unterschiedliche Dinge sehen – abhängig davon, wer dich begleitet, wer in der Schlacht fällt, wer überlebt. Welche Entscheidungen die anderen Spielfiguren treffen, hängt von der Umgebung, ihrer Moral und dem Gefechtsverlauf ab. Ob dein Anführer den Feind von der Flanke attackieren lässt, ob die Japaner einen Frontalangriff wagen oder nicht – all diese Dinge entwickeln sich dynamisch, in *Pacific Assault* gibt es sehr wenig Skripting.

PC ACTION Also erst denken, dann schießen?

BELL: Der Spieler soll ein wenig verlangsamt werden. Wovon wir weg wollen, sind Extreme wie ein mit 60 Sachen herumrennender und ballernder Soldat. Du sollst dich davor fürchten, beschossen zu werden, denn das hat echte Konsequenzen für dich und die Truppe, die dich begleitet. Wir wollen dich aber nicht so weit abbremsen, dass das Ganze zu einer taktischen Simulation ausartet, wo du mehr über jeden deiner Schritte nachdenken musst, als dich um Angriffe auf die Gegner zu kümmern.

PC ACTION Was bringt mir die realistische Spielwelt-Physik im virtuellen Soldatenalltag?

INTERVIEW PARTNER: Die Physik beeinflusst eine ganze Reihe von verschiedenen Aspekten in *Pacific Assault*. Da ist zum einen der „Rag Doll"-Effekt bei zusammenbrechenden Spielfiguren, der ist sehr wichtig für uns, um weg von den starren Animationen zu kommen. Die Spieler werden immer etwas anderes sehen – je nachdem, wie ein virtueller Gegner stirbt. Physik spielt auch bei den Objekten in der Spielwelt eine Rolle, wie du mit ihnen umgehst. Du kannst zum Beispiel etwas in die Luft sprengen und dann die Überreste als Deckung benutzen. Es wird zerstörbare Gebäude und andere Dinge geben, dadurch kannst du unterschiedliche Wege herausfinden, um deine Aufgaben zu erfüllen. Wie die Spieler verschiedene Probleme lösen, dürfte ziemlich interessant werden.

PC ACTION Was brauche ich für eine Grafikkarte, damit das Spiel so richtig schön aussieht, wie ihr es mir vorhin gezeigt habt?

DOCHTERMANN: *Pacific Assault* ist auf die Grafik-Fähigkeiten von DirectX 8 zugeschnitten, also funktioniert jede Karte ab dem Level einer Geforce 3 oder Radeon 8500. Das hört sich vielleicht nach einer etwas hohen Anforderung an, aber der Grund für unsere Entscheidung ist, dass unser Spiel einen „Next Generation"-Look haben soll. Und die Karten auf DirectX-7-Niveau wie Geforce 1, 2 oder die Radeon-7000-Serie liefern nicht all die Features, die wir dazu brauchen. Die Engine nutzt auch die neueste Hardware wie Radeon 8500 oder Geforce FX aus, andererseits kannst du sie für Geforce 1 runterskalieren. Aber in vollem Glanz richtig gut aussehen wird das Spiel erst mit einer Mittelklasse-Grafikkarte, die DirectX-8-Features beherrscht.

PC ACTION Ihr habt eine ganze Reihe von Leuten mit Filmerfahrung ins Team geholt. In welchen Bereichen sorgen die für ein tolleres Spielerlebnis?

DOCHTERMANN: Eines dieser Gebiete ist Licht. Das Ausleuchten eines Levels war immer so eine Designer-Nebenaufgabe gewesen. Die meisten Level-Designer haben zwar ein gutes Gespür für die Aufteilung, aber üblicherweise keinen Background in Bühnen- oder Film-Set-Beleuchtung, wie ihn die Hollywood-Leute haben. Plötzlich realisierst du, wie wichtig ein Aspekt des Spiels ist, der bislang immer vernachlässigt wurde. Ein anderes Beispiel: Visuelle Effekte in Spielen waren immer ein Programmierer-Unterfangen. Im Prinzip haben die Leute ihre eigenen Partikel-Systeme kreiert, die ihren Zweck erfüllten, und dabei kamen Tools heraus, die wirklich schwer für einen Künstler zu bedienen waren. Also endete das als eine sehr technische, für die meisten Leute unzugängliche Aufgabe. Wir sahen uns die Filmindustrie an, welche Art von Software dort benutzt wird, und adaptierten sie für unsere Produktion. Bei uns arbeiten Experten für visuelle Effekte, die an Filmen wie *Titanic* oder *Time Machine* mitgewirkt hatten. Sie kamen in unser Spiele-Studio und konnten sofort mit den vertrauten Tools loslegen.

schen Hinterhalt. Die künstliche Intelligenz schaltet jetzt von „Patrouille" auf „In Deckung gehen" um, mit einer Hechtrolle bringt sich ein Soldat hinter einem Felsen in Sicherheit. Billige „Aus den Augen, aus dem Sinn"-Tricks gibt's nicht: Beim ausbrechenden Feuergefecht merkt sich die künstliche Intelligenz, wo ein Gegner zuletzt gesichtet wurde, bevor er aus dem Blickfeld verschwand. Die Spielfiguren wenden jetzt sichtbar Teamtaktiken an. Die überraschten Amerikaner fallen zurück, sammeln sich und gehen dann zum Gegenangriff über. Die Moral der einzelnen Soldaten wird kalkuliert. Die letzten Überlebenden eines aufgeriebenen Trupps ergreifen die Flucht oder versuchen, Verstärkung zu alarmieren.

BESCHÜTZERINSTINKTE

Dabei spielt es eine Rolle, welche Kameraden gefallen sind: Geht der Anführer eines Verbands zu Boden, bewirkt dies einen besonders starken Moraldämpfer. Bei japanischer Infanterie kann es auch passieren, dass die letzten Überlebenden besonders aggressiv reagieren und Verzweiflungs-Kamikazeattacken mit ihren bajonettgespickten Waffen starten. Spielt man ein und denselben Level mehrmals, tauchen die Gegner übrigens nicht zwingend an den gleichen Stellen auf. Werden Sie selbst einmal erwischt, kann eine Pixelblutung Ihren Helden nahezu lahm legen. Im Gras liegend bleibt einem dann nichts anderes übrig, als nach dem Sanitäter in der Truppe zu rufen. Das Problem an der Sache: Der Heil-Spender muss – mitten im Feuergefecht alle Deckungsmöglichkeiten nutzend – erst mal zu Ihnen vordringen, um das Wehwehchen zu behandeln. Doch die Gegner sind clever und werden versuchen, das medizinische Personal auszuschalten. „Es ist in deinem besten Interesse, genau das zu verhindern", betont Senior Producer Matt Powers des Spielers Verantwortung, andere Truppenmitglieder zu beschützen. Noch ein guter Grund, sich um das Wohlbefinden der Kameraden zu kümmern: Überlebende Computer-Verbündete gewinnen durch Kampferfahrung allmählich an Treffsicherheit und reagieren schneller. Jeder virtuelle Kollege, der im Einsatz fällt, wird zu Beginn des nächsten Levels von einem Rekruten ersetzt, der aber noch nicht das Geschick eines Veteranen vorweisen kann.

RUNTER KOMMEN SIE IMMER

Ein weiteres Beispiel für größere Dynamik der Spielwelt erleben wir am Henderson-Landeplatz auf der Insel Guadalcanal. Am Himmel liefern sich 25 alliierte und 25 japani-

Bei geparkten Flugzeugen können Sie Deckung suchen und sogar ein Bordgeschütz bemannen. Auch eine Methode, den Luftverkehr ein wenig zu entlasten.

Der Stecknadel-Verbrauch lässt die Entwicklungskosten explodieren: Zu jedem Level hat das Entwickler-Team eine Spielfeldkarte und Dutzende von historischen Fotos an die Bürowände gepinnt.

sche Flieger eine Luftschlacht, die kein bisschen geskriptet ist. Die KI lässt die Piloten entscheiden, wie sie welchen Gegner attackieren. Vereinzelt setzt auch ein Japaner zum Tiefflug an und nimmt uns Infanteristen am Boden ins Visier. Links und rechts von unserem Soldaten schlagen Kugeln im Boden ein, hastig suchen wir unter einer geparkten Maschine Deckung. Selber ein Flugzeug steuern ist nicht drin, aber man darf sich an ein Bordgeschütz klemmen und damit ein paar Feinde vom Himmel holen – auch ein Beitrag, um die Luftschlacht zugunsten der Alliierten zu entscheiden. Apropos Fahrzeuge: Zu Wasser, zu Lande und in der Luft erleben Sie öfters mal eine Fadenkreuz-Ballereinlage, zum Beispiel an Bord eines M4-Flammenwerfer-Panzers oder auf einem Patrouillenboot, wo Sie zwischen mehreren Feuerstationen wechseln können. Zu Fuß wird mit rund zwei Dutzend verschiedenen Waffen geballert, vom M1-Karabiner (Alliierte) bis zum Arisaka-Gewehr (Japaner). Die gute alte Thompson-MP ist die einzige Waffe aus *Allied Assault*, die wieder verwendet wird, ansonsten versprechen die Entwickler gänzlich frische Feuerkraft.

MOMENT MAL!

Eine drollige Neuerung in der Einzelspieler-Kampagne sind die so genannten „Helden-Momente", versteckte Gelegenheiten zur Demonstration Ihres heroischen Kalibers. Für Brady Bell ist dieses Feature ein Zusatzanreiz für mehrmaliges Durchspielen: „Am Ende einer Mission kannst du die absolvierten Helden-Momente anklicken und sie werden im Stil einer Wochenschau aus den 40er-Jahren abgespielt. So als wäre ein Kriegsreporter dabei gewesen. Wir werden Tipps zu den Helden-Momenten geben, die versäumt wurden, und du kannst den Level nochmals spielen, um sie alle zu entdecken." Auch wenn der Fokus von *Pacific Assault* auf der Einzelspieler-Kampagne liegt, soll es wie beim Vorgänger solide Mehrspieler-Unterstützung geben. Die Entwickler reden derzeit von neun Karten und – neben dem obligatorischen Deathmatch – einem zielorientierten Team-Modus, dessen Designdetails aber noch nicht feststehen.

AUS DER GESCHICHTE LERNEN

Ein Markenzeichen von *Medal of Honor* ist dessen Authentizität. Der in der Filmindustrie gerne gebuchte Captain Dale Dye fungiert auch bei *Pacific Assault* als militärischer Berater. Die Entwickler bekamen die Original-Waffen in die Hand gedrückt, zur Aufnahme der Soundeffekte wurde auch scharf geschossen. Ein Teil des Teams reiste sogar zu den historischen Schauplätzen im Südpazifik, studierte das Terrain, fotografierte die Flora und nahm Vogelstimmen auf. Abteilung „Da haben wir was gelernt": Ausführliche Infos über den historischen Hintergrund der Missionen bis hin zu Video-Interviews mit Veteranen sollen als Extras auf die CDs gepackt werden. HEINRICH LENHARDT

MOH: PACIFIC ASSAULT

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	EALA/Electronic Arts
FERTIG ZU:	60 %
ERSCHEINT:	1. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	MoH: Allied Assault
INTERNET:	www.mohgame.com

KOMMENTAR

HEINRICH LENHARDT



Na, was hätten Sie nach einem Riesenerfolg wie *Medal of Honor: Allied Assault* gemacht? Geld gezählt und dieselbe Masche noch mal aufgekocht, richtig? Die Jungs von EALA hat aber der Ehrgeiz gepackt. Neuer Kriegsschauplatz, ausgewechselter Renderer, frisch gestärkte KI und eine Physik-Simulation, welche die Spielwelt enorm glaubhaft macht – damit könnte *Pacific Assault* in der *Half-Life 2*-Liga mitspielen. Die ersten Levels, die wir gesehen haben, machen jedenfalls mächtig Appetit auf den Einberufungsbefehl. Bisschen schade nur, dass die Kampagne lediglich den halben Weltkrieg abdeckt – die Fortsetzung ist schon fest eingeplant.



Kopf hoch!

»Die Dreharbeiten zu „Rotkäppchen und der böse Wolfgang" haben begonnen.«

Mit BREAKTHROUGH steht uns Ende September das zweite Add-on zu MEDAL OF HONOR ins Haus. Innovation? Fehlanzeige. Dafür dürfte die Atmosphäre wieder vom Feinsten sein.

Tunesien. Paradiesische Strände und faszinierende Gebirgslandschaften. Eigentlich das perfekte Land zum Ausspannen. Würde das zweite offizielle Add-on zum Ego-Shooter *Medal of Honor: Allied Assault* nicht im Jahre 1943 spielen. Zu diesem Zeitpunkt tobte nämlich auch im Wüstenstaat der Zweite Weltkrieg. Erwin Rommels Panzerverbände fügten den Alliierten schwere Verluste zu. So auch bei der historischen Schlacht am Kasserine Pass, die Sie zu Beginn aus der Sicht eines US-amerikanischen GIs hautnah miterleben. Granaten schlagen neben Ihnen ein, verwundete Kollegen schreien und zu allem Überfluss tobt auch noch ein heftiger Sandsturm. Zum Glück ist alles nur ein Spiel. Wenn auch eins, das verdammt realistisch wirkt. Außer nach Nordafrika entführt Sie *Breakthrough* ins Land des Dolce Vita, Italien. Dort vertreiben Sie die Nazis aus den Weinbergen, sabotieren in Sizilien Luftabwehrstellungen und eilen auf dem Monte Cassino britischen Truppen zu Hilfe. Ab und an geben Ihnen Kollegen Feuerschutz, die meiste Zeit stapfen Sie jedoch als Einzelkämpfer durch die Pampa.

ICH HABE FERTIG!

Einer der größten Kritikpunkte am ersten Add-on war die lausig kurze Spielzeit. Veteranen hatten spätestens nach vier Stunden den Reichstag in Berlin erobert. *Breakthrough* ist da nicht viel anders. An den elf neuen Einzelspielermissionen dürften Sie nur minimal länger zu knabbern haben. Die fünf Missionen unserer Vorschau-Version hatten wir zumindest locker in zwei Stündchen durch. Na ja, lieber Klasse statt Masse, oder? In der Tat! Nur, trifft das Wort „Klasse" denn auf *Breakthrough* überhaupt zu? Größtenteils schon. Was nicht zuletzt an der dichten Atmosphäre liegt. Nur an der Story sollte Entwickler TKO Software bis zur Veröffentlichung noch etwas feilen. Die Einsätze sind teilweise recht lieblos aneinander gereiht. Es fehlt die inhaltliche Verknüpfung. Warum sitze ich zum Beispiel plötzlich im Flugzeug von Tunesien nach Sizilien? Eine Frage, die bislang unbeantwortet bleibt. Okay, wir hatten nur eine Vorabversion. Vielleicht wollten uns die Macher ja noch nicht alles zeigen, die Schlingel! BENJAMIN BEZOLD

MOHAA: BREAKTHROUGH

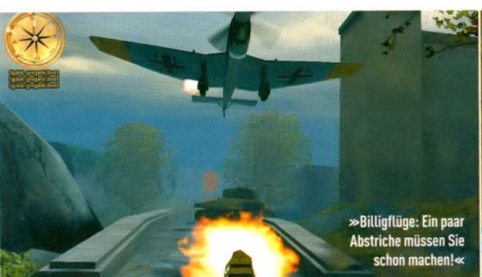
GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	TKO Software
FERTIG ZU:	94 %
ERSCHEINT:	26. September
VERGLEICHBAR:	Medal of Honor: Allied Assault
INTERNET:	www.mohgame.com

KOMMENTAR

BENJAMIN BEZOLD



Besonders interessant finde ich den neuen Mehrspielermodus „Liberation". Dort gilt es, besiegte Team-Mitglieder zu befreien, damit diese wieder am virtuellen Kampfgeschehen teilnehmen können. Eine spaßige Angelegenheit. Im Einzelspielerpart hat mich wieder einmal das Flair begeistert. *Breakthrough* fühlt sich einfach an wie ein spannender Kriegsfilm, bei dem Sie die Hauptrolle spielen. Schade nur, dass die Spieldauer recht kurz ausfallen dürfte. Denn bis *Medal of Honor 2* kommt, sind's ja noch ein paar Monate.



»Billigflüge: Ein paar Abstriche müssen Sie schon machen!«



»Typisch Maurer: mal wieder gepfuscht!«

- Nochmals verbesserte Q3-Engine
- Nichtlineare Kampagne
- Wahlweise Ego- oder Verfolgerperspektive
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 16 Jedi-Kräfte
- 3 Lichtschwert-Typen
- Mehrspielermodus
- Deutsche Version ungeschnitten

»Was für ein Glück: Fluglotsen-Streik beendet.«

Blitz-Krieg

Bei JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY ist Lichtsäbel- Action vom Feinsten angesagt. Ach ja, ein Wiedersehen mit alten Bekannten gibt's auch. Ist das nicht toll?

AUF DVD

VIDEO



Wenn sich sabbernde Menschentrauben um einen Monitor bilden, „testet" entweder Herr Sauerteig die neuesten Erotikspiele (siehe Seite 120) oder *Jedi Knight: Jedi Academy* läuft während der Activision-Mini-Messe „Activate". Da bei jenem Presse-Event zu viel los war, um in Ruhe die Macht zu missbrauchen, stattete uns PR-Manager Bernd Reinartz einen Besuch in der Redaktion ab. Wir durften eine Vorabfassung des vierten *Jedi Knight*-Abenteuers (den indizierten ersten Teil nicht mitgerechnet) durchzocken und auf Herz und Nieren prüfen. Ein Privileg, das nur wahren Jedi-Meistern zuteil wird! Zur Story: Luke Skywalker spürt (mal wieder) eine Erschütterung in der Macht. Ui, ui, ui! Allerdings nicht zu Unrecht, wie sich im Spielverlauf herausstellt. Denn irgend so ein dunkler Kult will die Energie der Macht stehlen. Schrecklich, oder? Statt sich selbst die manikürten Hände schmutzig zu machen, lässt Luke seine Padawane die Drecksarbeit erledigen. Allen voran Sie. Was? Padawan? Moooment! Seit wann ist Kyle Katarn bloß ein Azubi? Um Missverständnissen vorzubeugen: Raven Software und Lucas Arts haben den

»Luke, ich muss es dir einfach sagen: Du bist der Mann meiner Träume.«

»Aus Schillers Erlkönig: Wer reitet so früh durch Schnee und Wind? Es ist der Jedi mit seinem Rind!«

Im Hintergrund tobt ein mutierter Rancor, davor unsere Heldin, die zwei Typen per Machtschub zurückschleudert.

Helden der Vorgängertitel quasi in den Ruhestand geschickt. Seite an Seite mit Master Luke bildet Kyle in der Jedi-Academy auf Yavin 4 nur noch angehende Säbelträger aus. Und Sie sind einer davon.

WÄHLE WEISE!

Bevor's richtig losgeht, dürfen Sie einen Charakter basteln. Sie entscheiden nicht nur, ob Sie als Männlein oder Weiblein in den Kampf ziehen, sondern auch, welcher Rasse Ihr virtuelles Alter Ego angehört. Identifizieren Sie sich eher mit einem menschlichen Charakter oder stehen Sie gar auf ausgefallene Typen? Dann spielen Sie doch einen Rodianer, einen Zabraken (Darth Maul) oder einen Twi'Lek! In Ihrem Kleiderschrank finden Sie obendrein jede Menge Outfits. Zur Freude unserer männlichen Leser: Ja, es sind auch Bikinis darunter. Obwohl der neue *Jedi Knight*-Teil *Jedi Academy* heißt, ist so gut wie keine „Academy" drin. Zum Glück. Denn wer will schon stundenlang trainieren? Stattdessen durchlaufen Sie zu Beginn einen kurzen Parcours und frischen dabei Ihre Machtkenntnisse sowie Säbelfertigkeiten auf. Geschafft? Dann sind Sie bereit, Ihr eigenes Lichtschwert zu bauen. Mit einer Bastelstunde hat das recht wenig zu tun. Sie legen neben Griffstil und Farbe lediglich den Typ fest. Also ob Ihr Recke mit Einhänder, zwei Schwertern oder Doppel-Säbel schnetzelt. Mit jeder Waffengattung sind besondere Spezialkampfmanöver möglich. So ist es durchaus sinnvoll und motivierend, *Jedi Academy* später mit einem anderen Schwert durchzuzocken. Denn jedes offenbart ein völlig anderes Spielgefühl.

HÜTE DICH VOR DER DUNKLEN SEITE!

Vermissten Sie in *Jedi Knight 2* die Möglichkeit, zur dunklen Seite überzulaufen? Dann dürften Sie die folgenden Worte von Kenn Hoekstra entzücken, dem Projektleiter bei Raven Software: „Irgendwann gelangen Sie an einen Punkt, wo Sie sich für die dunkle oder die helle Seite der Macht entscheiden müssen. Ihre Wahl wirkt sich auf die kommenden Missionen und das Spielende aus." Darüber hinaus wartet die nichtlineare Kampagne mit einer weiteren Überraschung auf. Es steht Ihnen frei, in welcher Reihenfolge Sie die Missionen spielen. Einige dürfen Sie sogar auslassen. Was der Vorteil

DAS GLIED KANN WEG!

Wer hätte das gedacht: Im Gegensatz zum Vorgänger bekommen Sie bei *Jedi Academy* auch in der deutschen Version fliegende Körperteile zu sehen. Zum Beispiel, wenn Sie einen Gegner mit dem Lichtschwert in die ewigen Jagdgründe befördern. Etwas Geschick braucht's dazu allerdings schon. Denn nicht jeder Schlag lässt Köpfe rollen. Die USK hat den Titel auf „Ab 16 Jahren" festgelegt.



»Aber, aber! Wer wird denn beim Anblick einer Dame gleich den Kopf verlieren?«

»Sesamstraße: Das ist ein X. Und morgen lernen wir einen neuen Buchstaben.«

ist? Nehmen wir mal an, Ihnen ist der Einsatz auf Tatooine zu knifflig. Sie kommen einfach nicht weiter und geben ständig das Lichtschwert ab. Dann erledigen Sie halt erst ein paar andere Aufgaben, sammeln Punkte – pro Mission einen –, investieren diese in Ihre Machtfähigkeiten und wiederholen die schwierige Passage mit gestärkten Kräften.

SAG SERVUS ZU CHEWIE!

Auch spielerisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger einiges getan. So stellen sich Ihnen in *Jedi Academy* deutlich mehr finstere Säbelträger in den Weg. Die Folge: Der Schwertkampf rückt stärker in den Vordergrund. Zumal die Bösewichter selbst auf dem einfachsten Level alles andere als harmlos sind. Minutenlange Duelle sind keine Seltenheit. Eintönig, geschweige denn langweilig wird das Gefuchtel so gut wie nie. Die Missionen sind nämlich nicht nur verdammt abwechslungsreich, sondern entführen Sie obendrein an viele bekannte Orte, wo es ein Wiedersehen mit alten Bekannten gibt. Im Weltraumhafen Mos Eisley beispielsweise kämpfen Sie Seite an Seite mit Chewbacca, dann galoppieren Sie auf dem Rücken eines Tauntauns über den Eisplaneten Hoth und zu guter Letzt hetzen Ihnen Ihre Widersacher ein mutiertes Rancor-Monster auf den Hals: Da kommt echtes *Star Wars*-Flair auf! Aber es wird nicht nur gehäckselt. Ab und an lösen Sie diverse Schalterrätsel und bewältigen kleinere Hüpfeinlagen. Natürlich kommt auch die Story nicht zu kurz – den zahlreichen Videosequenzen mit den Original-Synchronsprechern sei Dank. Besonders gefielen uns hier die witzigen Dialoge.

GUT RECYCELT

In puncto Technik bohrt Raven Software die gute alte *Q3*-Engine nochmals auf. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Abgesehen von den etwas kantigen und sterilen Außenlevels. Wirklich schlimm ist das aber nicht. Schließlich zählt bei diesem Spiel hauptsächlich die Atmosphäre, die auch von den stimmigen Soundeffekten und John Williams' erstklassiger Filmmusik getragen wird. Abschließend ein paar Worte über die Waffen. Bis auf die neuen Lichtschwerttypen übernehmen die Entwickler das Arsenal 1:1 aus *Jedi Outcast*. Wünsche ließ dieses zum Glück schon damals kaum offen. Vom Raketenwerfer über den Blaster bis zum Thermaldetonator ist alles vertreten, was das Herz eines Jedi höher schlagen lässt. Ganz zu schweigen von den 16 bekannten Machtkräften wie Würgegriff oder Schnelligkeit. In diesem Sinne: Möge die Macht mit Ihnen sein!

BENJAMIN BEZOLD

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Raven Software
FERTIG ZU:	97 %
ERSCHEINT:	Mitte September
VERGLEICHBAR:	Jedi Knight: Jedi Outcast
INTERNET:	www.lucasarts.com

KOMMENTAR

BENJAMIN BEZOLD



Faszinierend: Während mir die neuen *Star Wars*-Filme nicht gerade Begeisterungsschreie entlocken, scheint es bei den PC-Abenteuern mächtig bergauf zu gehen. Sauber! Selbst mit dem Lichtsäbel schnetzeln macht ohnehin viel mehr Spaß. Anfangs war ich skeptisch, ob die zahllosen Säbeleien nicht langweilig werden. Doch im Gegenteil: Mit der Zeit lernen Sie immer wieder neue Angriffs- und Verteidigungstechniken. Das motiviert! Nicht ganz so der Reißer ist die Grafik. Aber was soll's? Letztendlich zählt immer noch der Spaß. Und der ist bei *Jedi Academy* garantiert.

- 12 spielbare Fraktionen
- Rund 125 Truppenarten
- Rollenspielelemente
- 7 historische Schlachten
- Antike Weltwunder
- Authentisch nachgebildete Heerführer
- Bis zu 10.000 Kämpfer pro Schlacht
- Mehrspielermodus
- Editoren



»Live-Rollenspieler: Also manchmal übertreiben sie's!«

Heerliche Aussichten!

DAS IS' JA GANZ WAS NEUES!

Wenn der Nachfolger zu einem Spiel kommt, unterscheidet sich dieser oft kaum mehr als ein Ei vom anderen. Nicht bei *Rome: Total War*. Hier unsere Top 10 der Neuerungen:

1. Mehr strategischer Tiefgang auf der rundenbasierten Kampagnenkarte
2. Belagerung und Kämpfe in Städten (vgl. Bild)
3. Komplett neue Grafik
4. Umfangreichere Diplomatiefunktion
5. Der Senat bietet Bonusmissionen an.
6. Berater helfen bei Problemen.
7. Einzeln steuerbare Anführer
8. Vier nur durch Schlachten steigerbare Erfahrungsstufen für Truppen
9. Richtiger Kampf „Mann gegen Mann"
10. Realistischere Spielphysik



»Schlussetappe der Tour de France: heftiges Gedränge am Triumphbogen.«

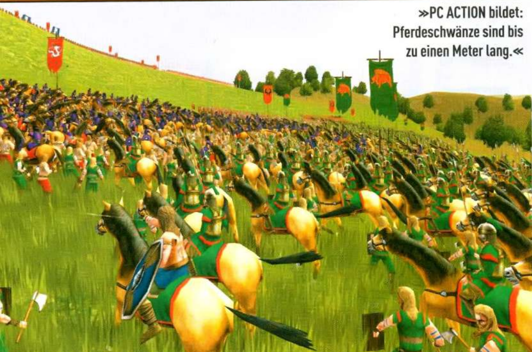
ROME: TOTAL WAR sieht zum momentanen Entwicklungsstand so scharf aus, als ob's die Heidi Klum unter den Strategiespielen werden würde. Mein lieber Heer Gesangsverein!

Wie heißt's so schön? „Ich glaub, mein Schwein pfeift!" Für *Rome: Total War* trifft dieser Spruch in zweierlei Hinsicht zu. Erstens wegen der Optik samt kinoreifer Massenschlachten à la *Braveheart*. Man möchte weinen (vor Freude!), wenn bis zu 10.000 Pixelmännlein gleichzeitig aufeinander einhauen und -stechen. Während der Präsentation des *Medieval*-Nachfolgers bei der Activision-Minimesse „Activate" plumpste nicht nur Strategen ob der prächtigen Grafik die Kauleiste auf den Boden. Jetzt Grund zwei: Die Schweine im Spiel können wirklich pfeifen! Aus dem letzten Loch nämlich, wenn Sie sie anzünden und beispielsweise den Kriegselefanten der Karthager entgegenschicken. Selbstverständlich finden wir als Tierfreunde das total verwerflich – aber der Titel hält sich nun mal weitgehend an die römische Historie zwischen 270 vor und 14 nach Christus. Da kann man wohl nichts machen! Wie auch immer: Aussehen allein zählt bekanntlich nicht und gegrillte Sau ist nicht jedermanns Sache. Wir informieren Sie deshalb auch über die inneren Werte des Strategicals.

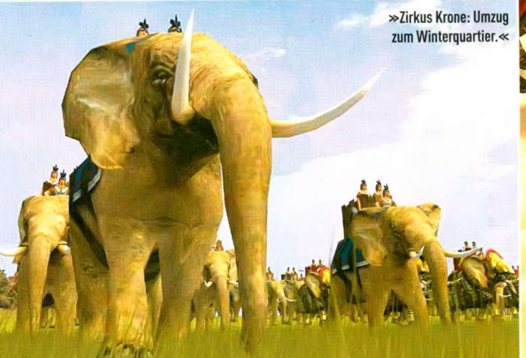
AUF DVD
VIDEO

FORMATIONSTANZ

Rome: Total War verknüpft Runden- und Echtzeitstrategie so, dass die beiden Untergenres harmonieren wie das berühmte Schwulenpärchen Asterix und Obelix. Zunächst zu nennen wäre die Kampagnenkarte, die Europa von Nordengland bis Ägypten und den Nahen Osten zeigt. Hier lässt der Spieler rundenbasiert Städte ausbauen, kauft Truppen, treibt Handel und führt diplomatische Verhandlungen. Er ist also Architekt und Politiker in Personalunion. „Sobald's zur Schlacht kommt, wird in


»PC ACTION bildet: Pferdeschwänze sind bis zu einen Meter lang.«


»Der Beweis: Die Feindschaft zwischen Kölner und Düsseldorfer Karnevalsvereinen ist nur ein Gerücht.«


»Zirkus Krone: Umzug zum Winterquartier.«

den 3D-Modus geschaltet", sagt Ian Roxburgh, der für den Entwickler The Creative Assembly arbeitet. Von den 20 Fraktionen sind zwölf spielbar, unter anderem Gallier, Germanen und eine der vier römischen Gruppierungen. Jedes Volk bietet spezielle Formationen, die von der römischen Schildkröte über die spießige Phalanx der Griechen bis zum Kreisel-Manöver der Bogenschützen-Reiter aus Parthien reicht und einen unangenehmen Pfeilhagel regnen lässt.

TAKTIK STATT TIC TAC

Mit Ausnahme Ihrer Generäle – etwa authentisch nachgebildete Helden wie Hannibal, Julius Cäsar oder Scipio – steuern Sie anders als genreüblich keine einzelnen Krieger, sondern ganze Truppenverbände, die aus bis zu je 200 Soldaten bestehen. Trotzdem kloppen sich im Gegensatz zu *Medieval* die Regimenter nicht wie starre, aus Polygonbuben formierte Lego-Duplo-Blöcke. Nein, die Grafik bietet wirkliche Mann-gegen-Mann-Kämpfe und Sie dürfen zoomen bis zum Abwinken. Im Vergleich zu *C&C* und Konsorten steht „echte" Strategie stärker im Vordergrund. Wie und wo Sie Ihre Recken einsetzen, entscheidet über Sieg und Niederlage – flotte Flankenangriffe, Attacken von Hügeln oder Guerilla-Taktiken im Gehölz bringen beispielsweise Vorteile. Das Blatt-Stein-Schere-Prinzip ist vorbildlich: Speerträger lassen Reiter mehr als nur ins Messer laufen, Schwertkämpfer schnetzeln Speerträger weg und Bogenschützen ruinieren schwerfälligen Regimentern das Leben mehr, als es jede Frau könnte. Und das will ja was heißen!

KRIEG UND FRIEDEN

Die rundenbasierte Kampagnenkarte bietet im Vergleich zu der des Vorgängers mehrere Vorteile. 1. Statt bei diplomatischen Beziehungen mit den KI-Konkurrenten gerade mal über Krieg, Frieden und Bündnisse schwafeln zu können, existieren deutlich komplexere Möglichkeiten. 2. Berater reden nicht nur wie schlechte Psychotherapeuten über Probleme, sondern unterstützen Sie bei der Lösung, falls Ihnen danach ist. 3. Das auf der Karte dargestellte Terrain entspricht 1:1 dem, was Sie im Gefecht vor die Linse kriegen. Das geht so weit, das Sie selbst ausgebaute Metropolen in 3D bewundern dürfen, sobald die Software in den Schlachtmodus umschaltet. 4. Die Rolle des Papstes aus *Medieval* übernimmt der Senat, allerdings mit erweiterten Möglichkeiten. „Er stellt dem Spieler hin und wieder Extramissionen zur Wahl, ähnlich wie in *GTA 3*, wobei Belohnungen winken. Zum Beispiel bestimmte Einheiten."

ROM BRENNT!

Während Sie in *Medieval* gerade Mal popelige Burgen belagern durften, stehen Sie bei *Rome: Total War* nicht nur häufig vor den Toren einer Stadt, sondern müssen diese tatsächlich im Sturm erobern. Das heißt: Rein ins Getümmel und das Zentrum kontrollieren! Dass die Ortschaften mit virtuellem Leben erfüllt sind, erklärt Ian Roxburgh am Beispiel des Kolosseums: „Darin kämpfen sogar Gladiatoren." Gewinnen können Sie das Spiel auf dreierlei Arten: Durch Eroberung, einen Wirtschaftssieg oder indem Sie am Ende den Senat übernehmen und Herrscher über Rom werden. Ian Roxburgh gibt sich unbescheiden: „Wer Rundenstrategie und 3D-Schlachten mag, wird unser Spiel auf ewig lieben."

HARALD FRÄNKEL

ROME: TOTAL WAR

GENRE:	Strategie
ENTWICKLER:	The Creative Assembly
FERTIG ZU:	65 %
ERSCHEINT:	Herbst 2004
VERGLEICHBAR:	Medieval: Total War
INTERNET:	www.totalwar.com

KOMMENTAR

HARALD FRÄNKEL



Die swingen, die Römer! Ach was, die rocken! Verzeihen Sie das flache Wortspiel eingangs, aber wenn ein Strategietitel selbst Gelegenheitsdenker wie mich beeindruckt, darf ich mich schon mal ein wenig meta- und euphorisch ausdrücken, oder? Durch Hunderte von Römern pflügende Kriegselefanten und das lustige Motto „Sandale und Randale" lassen auf einen Hinkelstein der Softwaregeschichte hoffen.

Das kannst du drehen, wie du willst!

Bei THE MOVIES müssen Sie nicht nur eine Filmfirma aufbauen, sondern dürfen sogar eigene Streifen in Trailerform drehen, selbst synchronisieren und an Kumpels mailen.

Na super! Sie wollen eben Szene 2 Ihres Films „Evil Dead 12" drehen und was passiert? Das Set „Haus im Wald" steht, die Technikcrew ist ebenso bereit wie der Regisseur, aber der Hauptdarsteller taucht nicht auf, weil er in einem Wohnwagen die Putzfrau poppt. Solche und ähnliche Probleme plagen Sie bei *The Movies*, das Chef-Designer Peter Molyneux während der Activision-Minimesse „Activate" vorstellte. Der Titel ist eine Art Mix aus *Theme Park* & Co. und *Die Sims*. Sie errichten mit einem anfangs geringen Budget ein Studio zwischen den Jahren 1900 und 2010, benötigen Kostüme, Büros und später Wohnungen, Kaufhäuser sowie weitere Gebäude und treten mit anderen Firmen in Konkurrenz. Ferner entwickeln Sie neue Technik (Farbfilm, Computeranimationen) und stellen Schauspieler mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Talenten (und Ticks!) ein. Steht die Klitsche, geht's an die erste Produktion, um Kohle zu scheffeln. Sie legen Genre und Set fest (Komödie, Krieg, Science Fiction usw.), teilen Darsteller ein und lassen Ihren zu Beginn eher unfähigen, weil billigen Drehbuchautor ran. Keine Top-Voraussetzungen, aber was soll man machen?

ARNIE DICAPRIO

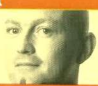
Wie gut der Streifen wird, entscheiden diverse Faktoren. Sie lassen Actionprofi Arnold Schwarzenegger bei *Titanic* den Magermilchbubi spielen, der Kate Winslet die Zunge in den Hals steckt? Schlechte Idee! Sie veröffentlichen am 11. September 2001 einen Film, der von einem Anschlag aufs World Trade Center handelt? Ui, ui, ui! Hintergrund: *The Movies* berücksichtigt eine Zeitleiste, die auf der Realität basiert. Während der Dreharbeiten betätigen Sie zudem einen Schieberegler, mit dem Sie den Inhalt noch geringfügig beeinflussen können. Beispiel Liebesfilm: Steht der Schieberegler links, hält das Pärchen höchstens Händchen. Voll nach rechts gezogen, präsentieren die Protagonisten eine Runde „Heavy Petting" in Klamotten – was beispielsweise in den prüden 50er-Jahren eher ungut kommt. Apropos: Damit Sie nicht dumm sterben und es ohnehin alle wissen wollen: Nein! Nix Porno! No! Niente! Geht nicht! HARALD FRÄNKEL

THE MOVIES

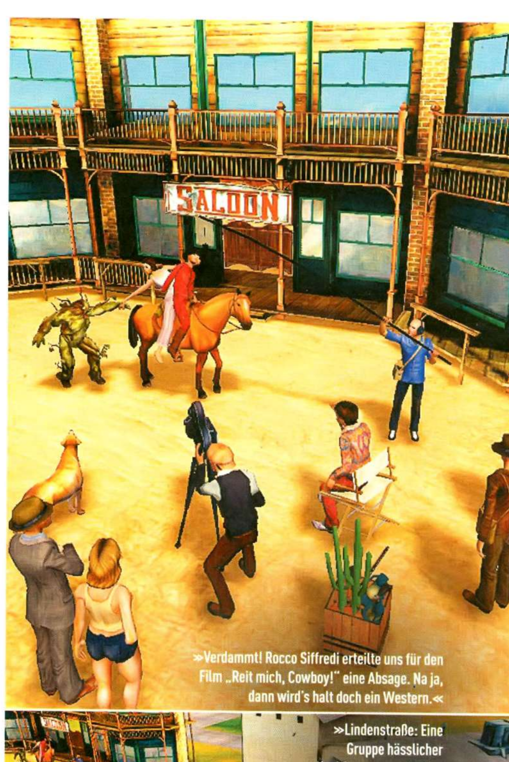
GENRE:	Wirtschaftssimulation
ENTWICKLER:	Lionhead Studios
FERTIG ZU:	60 %
ERSCHEINT:	2004
VERGLEICHBAR:	Theme Park
INTERNET:	www.themoviesgame.com

KOMMENTAR

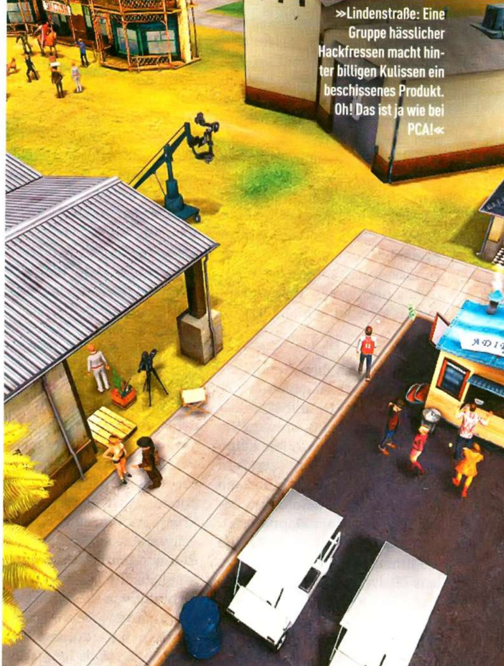
HARALD FRÄNKEL



Die Cowboys stehen sich grimmig gegenüber, legen aber das Benehmen zweier „Ich bewerf dich mit Wattebäuschchen"-Tucken an den Tag. Wir ziehen den Content-Regler komplett nach rechts ... UND: Geht doch! Cowboy 1 tritt Cowboy 2 voll in die Familienjuwelen! Witzig, was uns mit *The Movies* offenbar erwartet. Auch nett: Das Eigenleben der Stars. Der allzu gestresste Clint Eastwood greift zur Flasche und liegt mal wieder irgendwo rum; eine der beiden Buddeln Whiskey muss schlecht gewesen sein! Die alternde Diva zickt, weil sie eine Schönheits-OP will. Ob und wie die superben Ideen von Visionär Peter Molyneux dann tatsächlich ebenso superb funktionieren? Da bleibe ich noch etwas skeptisch.



»Verdammt! Rocco Siffredi erteilte uns für den Film „Reit mich, Cowboy!" eine Absage. Na ja, dann wird's halt doch ein Western.«



»Lindenstraße: Eine Gruppe hässlicher Hackfressen macht hinter billigen Kulissen ein beschissenes Produkt. Oh! Das ist ja wie bei PCA!«




PC CD-ROM

SIERRA

2000 AD
REBELLION

16



Die sind voll in uns verschossen!

- Einzelspieler-Kampagne mit 18 Missionen
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Für bis zu 32 Spieler
- Land- und Luft-Fahrzeuge steuerbar

Brut Allmächtig

Im Jahr 2602 fallen die übermächtigen BREED über die Menschheit her und es liegt an Ihnen, die außerirdischen Penner zu stoppen!

AUF DVD
VIDEO

Das Schicksal der meisten Spiele auf diesem Planeten ist es, mit anderen Spielen verglichen zu werden. Im Fall von *Breed* (deutsch: „Brut"?) war das oft Microsofts Xbox-Wunder *Halo*. Beide Titel sind Ego-Shooter, erlauben die Steuerung von Fahrzeugen und sind in einer fernen Zukunft angesiedelt. Ach ja, das hätten wir fast vergessen: Die mehrmalige Verschiebung des Veröffentlichungstermins haben beide auch gemeinsam. Während die PC-Fassung von *Halo* weiter auf sich warten lässt, soll *Breed* nun Ende September kommen. Die häufig gestellte Frage „Wer braucht denn *Breed*, wenn er *Halo* besitzt?" verliert dadurch erst einmal ihre Berechtigung. CDV Software hat uns netterweise eine fortgeschrittene Vorab-Fassung von *Breed* zugespielt.

BIST DU BEREIT?

Im 26. Jahrhundert lernt die Menschheit unfreiwillig eine neue Rasse kennen: die Breed. Das übermächtige Volk erobert eine Erdenkolonie nach der anderen. Als die Alien-Pissnelken auch noch die Erde einsacken, hört der Spaß auf. Es ist am Spieler, unseren blauen Planeten aus der eisigen Umarmung des außerirdischen Terrors zu befreien! Als einer der besten Männer der USC (United Space Corporation) führen Sie die Erdentruppen in den Krieg. Dieser findet zu Lande, in der Luft und sogar im Weltall statt – und das auch noch gleichzeitig. Das ist eine der größten Stärken von *Breed*. Bodentruppen gehen im Panzer und zu Fuß gegen Stellungen des Feindes vor, während sich in der Luft diverse Fluggeräte beharken. Ein Stockwerk höher geht es jedoch ebenso heftig zur Sache. Denn im Orbit entbrennen erbitterte Weltraum-Schlachten. Sie steuern bewaffnete Gleiter und dürfen sich sogar hinter die Bordgeschütze des USC-Mutterschiffs klemmen. Vor allem im Mehrspielermodus sorgt das für enormen Spielspaß. Stellen Sie sich vor, wie 32 Spieler gleichzeitig eine Schlacht führen, die auf drei Ebenen stattfindet. Bodenkämpfe, Fliegerduelle und filmreife Gefechte in der Erdumlaufbahn rocken doch mal richtig, oder? Teamorientiertes Spielen ist natürlich der Schlüssel zum Erfolg. Das trifft übrigens ebenso auf den Einzelspielermodus zu.

BIST DU ALLEIN?

Was bietet *Breed* für Solisten? Die Einzelspieler-Kampagne besteht aus 18 abwechslungsreichen und vor allem herausfordernden Missionen. Unsere Vorab-Fassung macht schon im ersten Level klar, dass es sich um keinen Spaziergang handelt. Aber keine Panik, schließlich gibt es drei Schwierigkeitsgrade. Kommen wir zur erwähnten Team-Komponente, die nicht selten der Schlüssel zum Erfolg ist. Ihre Mitstreiter befehligen Sie einfach per Tastendruck. Mit Kommandos wie „Feuer einstellen", „Ausschwärmen" oder „Sammeln" zum Beispiel. Die Missionsziele variieren und sorgen dafür, dass keine Langeweile aufkommt. Mal ballern Sie aus der Luft Radarstationen nieder, dann fahren Sie Patrouille mit dem Panzer,



»„Hallo! Ich bestehe aus recyceltem Weißblech! Das habt ihr jetzt von eurem Scheiß-Dosenpfand!"«



Dieser Breed-Roboter ist gleich genauso matschig wie die Bodentexturen.

»Was würde jetzt ein Diabetiker sagen? Genau! Ich bin im Orbit ohne Zucker! Hahaha!«

jagen die Breed im Weltall oder flüchten im bewaffneten Jeep aus der Gefangenschaft.

BIST DU EIN HUHN?

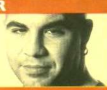
Das Baby von Brat Designs ist aber nicht perfekt. Als die ersten Mal Bilder zu *Breed* auftauchten, war die Grafik eine kleine Revolution. Mittlerweile ist aber einiges an Zeit vergangen und die Optik reißt einen nicht mehr zwingend vom Hocker. Technisch gesehen sind die enorme Weitsicht, die Ausmaße der Levels und die Zahl der gleichzeitig berechneten Objekte sicher kein Pappenstiel. Genauer betrachtet mangelt es aber stellenweise an Details. Ein weiterer Wermutstropfen ist das Verhalten der Gegner. Zwar stellen die Breed nicht einfach nur Kanonenfutter dar. Doch gerade Fußtruppen verhalten sich oft wie ein Haufen aufgeschreckter und unberechenbarer Hühner, denen man eine Knarre zugesteckt hat. (Da werden Erinnerungen an die Bundeswehr wach, nicht wahr?) Aber noch ist ja Zeit für Verbesserungen! AHMET ISCITÜRK

BREED

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Brat Designs/CDV Software
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	Ende September
VERGLEICHBAR:	Halo, BF 1942
INTERNET:	www.breedgame.de

KOMMENTAR

AHMET ISCITÜRK



Im Vergleich zur letzten Preview-Version hat sich einiges getan, sowohl in grafischer als auch in spielerischer Hinsicht. Was mir an *Breed* am besten gefällt, sind die zahlreichen Fahrzeuge, die riesigen Level-Ausmaße und die mannigfaltigen Möglichkeiten im Mehrspielermodus. Im Solo-Part nerven mich die Gegner irgendwie. Ihre Animationen wirken (noch) nicht richtig rund und die KI scheint bisher auch nicht ganz zu stimmen. Zudem schwankt die Grafikqualität. Allerdings handelt es sich eben um eine Vorabversion und dies sind Mankos, die bis zur Veröffentlichung ausgemerzt werden können. Warten wir's also ab!



Lieber im Visier eines USC-Gleiters als im Visier der Steuerfahndung!

- Einzelspielermodus mit Tutorial
- 4 Welten
- 18 Karten
- 5 Mehrspielermodi (DM, TDM, CTF, Campain, Objective)
- Bis zu 16 Spieler
- Eigene Engine

»Brigitte Nielsen: Vibrator aus dem SSV.«

Rittertyp, der mit seltsamem Schwert auf komischen Vogel eindrischt. Hoffentlich hört die Hitze bald auf ...

»Wir können nicht teleobjektiv bleiben: schöne Augen!«

AUF DVD
VIDEO

Heidenspaß

Sie warten auf Unreal Tournament 2004 oder Quake 4? Dann geben Sie doch APOCALYPTICA eine Chance. Hier ist der Teufel los ... und das sehen Gottes Krieger gar nicht gerne.

Satan streckt seine gierigen Finger nach der Macht aus. Doch Sie können das Ende der Menschheit verhindern! Das müssen Sie aber nicht alleine bewerkstelligen: „Je nach Level unterstützen dich bis zu drei Mitstreiter, denen man einfache Befehle erteilen kann", verrät uns Andrew „Wez" Westwood von englischen *Apocalyptica*-Entwickler Extreme FX. „Zum Beispiel kannst du einen Teamkameraden damit beauftragen, dass er einen Schalter gedrückt hält, damit du an einer sonst verschlossenen Tür vorbeikommst." Wez verspricht außerdem, dass Ihre Partner Ihnen nicht wie etwa bei *Devastation* im Weg herumstehen: „Wir haben bei der künstlichen Intelligenz darauf geachtet, dass so etwas nicht passiert." Wie uns die Erfahrung lehrt, können Sie derartiges Fehlverhalten in Gänze aber nur durch den Einsatz menschlicher Mitspieler ausschließen. Dankenswerterweise bestückt Extreme FX sein Actionspiel mit einem entsprechenden Kooperations-Modus.

WAS GENAU IST DAS FÜR EIN SPIEL?

Kurz gesagt: *Apocalyptica* ist ein grafisch sehr ansprechendes Dauergemetzel aus der Verfolgerperspektive. Trotz des einen oder anderen Rätsels dreht sich alles um die Kämpfe, die Sie im Sekundentakt meistern müssen. Dazu stehen neben der Weihwasser-Dampf-Pistole oder dem Scharfschützengewehr „Auge Gottes" zahlreiche Zauber und Schlagwaffen zur Wahl. Beim Nahkampf besteht die Möglichkeit, Kombinationen auszuführen. Mit einem Doppelklick entlocken Sie dem Schwert beispielsweise einen stärkeren Streich, dessen Ausführung allerdings etwas länger dauert. „Wie du am effektivsten agierst, musst du selbst herausfinden", gibt sich Chef-Programmierer Mark Rowley geheimnisvoll. „In der Anleitung steht das nicht." Was im Handbuch vermutlich ebenfalls keine Erwähnung findet: *Apocalyptica* scheint besonders im Mehrspielermodus einen Heidenspaß zu machen. Dort dürfen Sie sich sogar auf die Seite der Bösen schlagen. JOACHIM HESSE

APOCALYPTICA

GENRE:	Actionspiel
ENTWICKLER:	Extreme FX/Konami
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	Ende September 2003
VERGLEICHBAR:	UT 2004, Serious Sam
INTERNET:	www.apocalyptica.net

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE



Bei so viel Rambazamba auf dem Bildschirm die Übersicht zu behalten, ist nicht immer leicht. Aber wenn Sie sich erst einmal an die Verfolgerkamera gewöhnt haben, wartet ein sehr ordentliches Actionspiel auf Sie. Die Story scheint mir jedoch recht lieblos integriert. Da steckt mehr Potenzial dahinter. Doch alleine der adrenalinfördernde Team-Mehrspieler-Modus macht dieses Manko voraussichtlich locker wett.

AUF DVD
DEMO & TRAILER

Wow, das ist ja 'ne geile Schnecke. Ob wir das Blondchen später rumkriegen? Ja, ja, die Gedanken eines Redakteurs sind verdammt schmutzig, wenn sich auf seinem Monitor eine *Baywatch*-Nixe räkelt. Schade nur, dass Sie in *XIII* nichts mit dem Pamela-Anderson-Verschnitt anfangen können. Denn schon wenige Minuten nach Spielbeginn nibbelt die Schönheit ab. Und noch viel schlimmer: Sie sind schuld! Irgendwie ziehen Sie fiese Säcke mit Bleispritzen an wie ein Elefantenhintern die Fliegen. Bloß warum? Tja, diese Frage stellen Sie sich bei *XIII* ziemlich lange. Denn Ihr virtuelles Alter Ego leidet an Amnesie. Alles, was Sie bei sich hatten, als Sie die Rettungsschwimmerin aus dem Wasser zog, war ein Bankschließfachschlüssel. Außerdem prangert auf Ihrer Schulter eine seltsame Tätowierung in Form einer römischen 13 (XIII) und Sie können verdammt gut mit Schießeisen umgehen. Mysteriös, oder?

ICH WAR'S NICHT!

Nachdem Sie die Killer Ihrer Traumbraut über den Jordan befördert haben (dieser Level ist übrigens in unserer Demo auf der DVD enthalten), geht es zur Bank. Die Angestellten scheinen Sie bestens zu kennen, der Weg zum Schließfach ist frei. Und was ist drin? Das wüssten Sie wohl gern. Wir verraten's aber nicht, ätsch! Im weiteren Spielverlauf kommen Sie einer groß angelegten Verschwörung auf die Schliche, die Parallelen zum Kennedy-Attentat aufweist. Das Beste an dem Ganzen: Ausgerechnet Sie sollen den Präsidenten erschossen haben. Wer's glaubt ... Irgendwie erinnert *XIII* stark an den Kinostreifen *Die Bourne Identität* mit Matt Damon und Franka Potente in den Hauptrollen. Bloß, wer hat von wem abgeschrieben? Wir tippen schwer auf die Macher von

- Spiel zur Comic-Serie
- *Unreal-Warfare*-Engine
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Mehrspielermodus mit Bots
- Trefferzonen
- 36 Missionen

Da rotierst du!

Ein Ego-Shooter mit Comic-Grafik? Das passt doch nicht zusammen. Und ob! Mit XIII beweisen ein paar Franzosen, dass unsere Nachbarn weitaus mehr können, als hässliche Autos zu bauen.



» Heute schon einen runtergeholt?! «

»Da hat wohl jemand den After-Burner gezündet?«

»Und jetzt zeig' uns mal dein Schlüsselloch!«

XIII. Denn die gleichnamige Comicvorlage von Jean van Hamme und William Vance erblickte erst 1983 das Licht der Welt – drei Jahre später als *Die Bourne Identität*, der Bestseller von Robert Ludlum. Das aber nur am Rande.

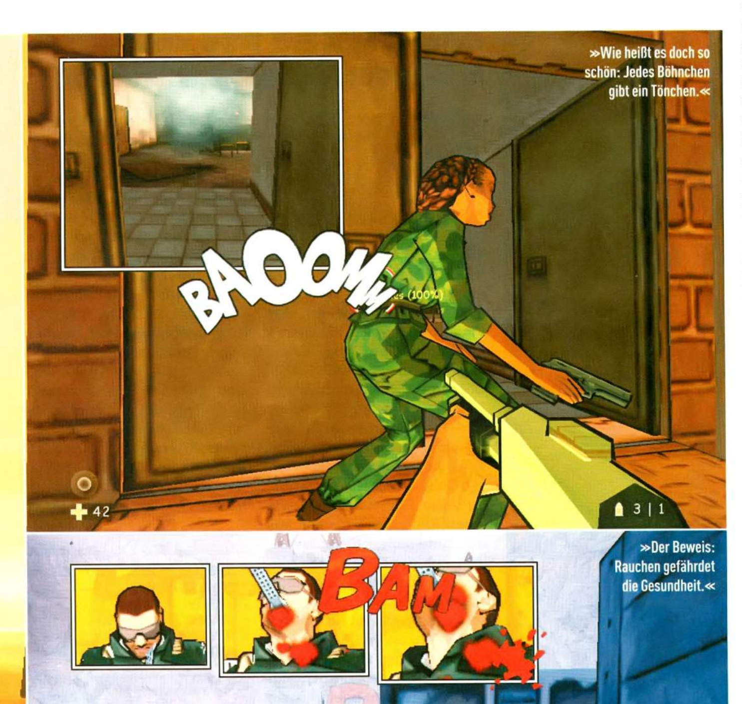
WIE GEMALT

Die wohl größte Besonderheit von *XIII* ist die comicartige Optik. Er hebt Ubi Softs Ego-Shooter von der Masse ab. Denn so etwas hat es im PC-Bereich noch nie gegeben. In Fachkreisen nennt man diesen Grafik-Effekt Cel Shading. Eigentlich eine relativ simple Technik. Die Umrisse dreidimensionaler Objekte werden mit einem schwarzen Rand versehen. Hinzu kommt eine vereinfachte Schattierung ohne jegliche Farbabstufung sowie Texturen mit wenig Details, dafür knalligen Farben. Das Ergebnis: faszinierend! Verstärkt wird der Comic-effekt durch die Lautmalerei. Laufgeräusche der Gegner sind durch ein „Tap Tap" verdeutlicht, Schüsse und Schläge durch ein „Blam" oder „Kawumm" in Szene gesetzt. Hinzu kommen bei missionskritischen Situationen diverse Standbilder in Form von Pop-up-Fenstern. Etwa wenn ein Wachmann Kurs auf den Raum nimmt, in dem Sie stehen, oder Sie einen Feind besonders krass um die Ecke bringen.

AUF LEISEN SOHLEN

Vor allem anfangs wissen diese „Stilmittel" zu gefallen. Man hat einfach das Gefühl, in einem waschechten Erwachsenen-Comic mitzuspielen. Auf Dauer verflacht dieser Effekt natürlich etwas, aber *XIII* hat noch mehr zu bieten. Das Leveldesign ist durchdacht und die Missionen bringen jede Menge Abwechslung mit sich. Sie sollen eine Militärbasis infiltrieren, ohne Alarm auszulösen, aus dem FBI-Hauptquartier fliehen oder Geiseln befreien. Ein großes Waffenarsenal und diverse Werkzeuge stehen Ihnen dabei zur Verfügung. Vom Wurfmesser über die Kalaschnikow bis zur Armbrust mit Zieloptik ist so ziemlich alles dabei, was Shooter-Herzen höher schlagen lässt. Wem das nicht reicht, der greift zu konventionelleren Totmachern wie Stühlen, Aschenbechern, Flaschen oder gar Schaufeln. Spielerisch erinnert *XIII* schwer an *No One Lives Forever 2*. Will heißen, statt stupider Balleraction ist überlegtes Vorgehen angesagt. Tricksen Sie Ihre Gegner durch Ablenkungsmanöver aus und nutzen Sie die Umgebung als Deckung! Aber wieso erzählen wir Ihnen das? Installieren Sie doch einfach die Demo von unserer DVD. Dann werden Sie schon sehen …

BENJAMIN BEZOLD



»Wie heißt es doch so schön: Jedes Böhnchen gibt ein Tönchen.«

»Der Beweis: Rauchen gefährdet die Gesundheit.«

XIII

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Ubi Soft
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	30. Oktober
VERGLEICHBAR:	No One Lives Forever 2
INTERNET:	www.XIII-thegame.com

KOMMENTAR

BENJAMIN BEZOLD



Nach anfänglichen Startproblemen – unser Held lief in Zeitlupe – erwies sich unsere Betaversion als überaus stabil und bugfrei. Von den fliegenden Ratten und den teils recht erbärmlichen Sterbeanimationen mal abgesehen. Richtig begeistert haben mich die Comic-Grafiken und die Lautmalereien. Sie machen *XIII* zu einem einzigartigen Spielerlebnis. Das geht allerdings oftmals durch die bescheuerte Speicherfunktion den Bach runter. Schade. Und wenn ich schon mal am Meckern bin: Warum kann sich mein Charakter nicht um Ecken lehnen und warum lassen sich Dialoge nicht überspringen? Wenn das die Entwickler bis Ende Oktober noch gebacken bekommen, bin ich wunschlos glücklich.



»Von wegen „Fliegen ist schöner" ...«

»Scheißjob: Fließbandarbeiter bei VW.«

»Ups! Arbeitsunfall mit der Schneefräse.«

Das geht zügig!

Kleine, taktische Gefechte im 2. Weltkrieg dienten schon etlichen Spielen als Inhalt. Doch in SILENT STORM rückt Ihr Team erstmals Zug um Zug gegen den Feind vor.

AUF DVD
VIDEO

Ein rundenbasiertes *Commandos*? Nein, so einfach lässt sich *Silent Storm* in keine Schublade stecken. Vielmehr lehnt sich das Strategiespiel an den Klassiker *Jagged Alliance 2* an: Eine kleine Gruppe Spezialisten dringt in feindliches Gebiet vor, bricht in mehreren Runden den gegnerischen Widerstand und erfüllt ihre Mission. Die Charakterentwicklung generiert dabei zusätzliche Langzeitmotivation. Ihr Alter Ego dürfen Sie wie einen Rollenspiel-Recken aus der Taufe heben: Sie entscheiden sich für Achse oder Alliierte, Geschlecht, Nationalität und Beruf: Soldat, Scharfschütze, Spezialist für schwere Waffen, Scout, Pionier und Feldarzt stehen zur Wahl. Stärke, Gewandtheit und Intelligenz des Helden beeinflussen seine Fertigkeiten im Umgang mit den unterschiedlichen Waffen. Im Lauf des Spiels dürfen Sie die Fähigkeiten Ihrer gesamten Truppe steigern und eine geeignete Teamstrategie entwickeln.

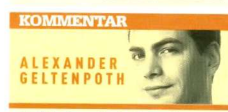
SCHLEICH DICH!

Je nach Situation lohnt sich ein anderer Bewegungsmodus für Ihre Schützlinge, die rennen, gehen, sich ducken und robben können. Stehende Kämpfer geben leichtere Ziele ab, können sich dafür aber schneller bewegen. Mauern, Felsen und Bäume bieten etwas Schutz. Um unbemerkt zu bleiben, dürfen Sie zusätzlich den Befehl zum Schleichen erteilen. Im Gegensatz zu *Jagged Alliance 2* lassen sich die meisten Gefechte aber nicht lautlos bewältigen: Mangels Schalldämpfern knattern bald die Maschinenpistolen und Gewehre. Granaten und Bazookas entfalten ihre Zerstörungsgewalt. Sie räumen sogar massive Hindernisse wie Wände aus dem Weg und gestalten den Einsatzort nachhaltig um. Was Sie zu Ihrem Vorteil ausnützen können, speziell wenn Sie später Zugriff auf die geheimen Waffen- und Rüstungsprogramme erhalten. ALEXANDER GELTENPOTH

SILENT STORM

GENRE:	Runden-Strategie
ENTWICKLER:	Nival
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	Oktober 2003
VERGLEICHBAR:	Jagged Alliance 2
INTERNET:	www.silentstorm-online.de

KOMMENTAR



ALEXANDER GELTENPOTH

Endlich ein rundenbasiertes Strategiespiel, dessen Grafik voll überzeugt! Trotzdem muss sich Nival in den nächsten Wochen noch gehörig anstrengen, um ein anständiges Gameplay hinzukriegen: Derzeit spielt sich *Silent Storm* nämlich noch arg zäh, mitunter wegen der selbst auf schnellen Rechnern üblen Performance. Zudem besteht noch großer Korrekturbedarf am Missionsdesign, Kampagnenaufbau, Balancing und Schwierigkeitsgrad. Hoffentlich klappt das alles bis Oktober.



3+
www.pegi.info

www.mercedes-benz.com/worldracing

Screenshots taken from the PC version

Bei typischen Rennspielen schauen Sie 100% in die Röhre... 8% tuns auch.

World Racing besteht zu 8% aus anspruchsvollen Tunnelfahrten, welche den gleichen Aktionsradius bieten wie herkömmliche Schlauch-Engines. In den restlichen 92% fahren Sie in einer nie dagewesenen Qualität quer durch die Kontinente dieser Erde. Entscheiden Sie selbst, wann und wo Sie die Straße verlassen, um eine tollkühne Abkürzung zu nehmen, denn die 3D-Landscape-Engine ermöglicht es, theoretisch jede Stelle des Spiels zu erreichen.

▶ Erleben Sie 117 verschiedene Strecken in sieben riesigen, vollständig befahrbaren 3D-Umgebungen (Nevada, Japan, Mexiko, Australien, die Alpen, eine Stadt und ein Testgelände), die jeweils bis zu 6 km² groß sind! ▶ Die 48 abwechslungsreichen Missionen und die Rennen im Einzel- oder Mehrspielermodus werden Ihren Adrenalinspiegel in die Höhe treiben! ▶ Fahren Sie mehr als 100 Originalwagen (z.B. Mercedes-Benz A- bis S-Klasse, Rennwagen, Oldtimer und Prototypen)! ▶ Entdecken Sie die Charakteristiken der einzelnen Modelle, die auf 150 von Mercedes-Benz zur Verfügung gestellten Originalparametern basieren! ▶ Wählen Sie einen Charakter, um Ihr Profil zu speichern und Ihren Fortschritt zu verfolgen! ▶ Fordern Sie Ihre Freunde im Mehr-Spieler-Modus via Splitscreen heraus! ▶ Testen Sie Ihr Können und stellen Sie sich dem veränderten Handling der Wagen in den verschiedenen Modi (Arcade bis Simulation)!









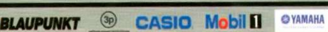


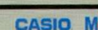
Ab September 2003 im Handel

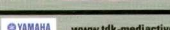




FEATURING MUSIC FROM MINISTRY OF SOUND



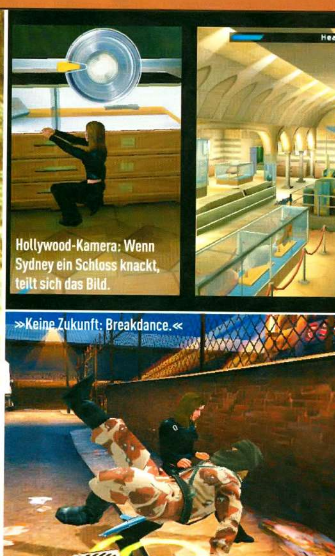




www.tdk-mediactive.com

»Paralympics: Favoritin beim Speerwerfen für Einarmige.«

- Basiert auf Fernsehserie
- Gleiche Synchronsprecher
- Verfolgerperspektive
- 9 Ausrüstungsgegenstände



Hollywood-Kamera: Wenn Sydney ein Schloss knackt, teilt sich das Bild.

»Keine Zukunft: Breakdance.«

Leg selbst Hand an!

Wer die Fernsehserie ALIAS kennt, hat es sich vielleicht schon mal gewünscht: Einmal die Frau machen lassen, was Mann will. Bald wird dieser Traum Wirklichkeit.

Ein roter Punkt flackert auf dem schwarzen, bauchfreien Tarnanzug von Agentin Sydney Bristow. Feindkontakt dürfte sich somit nicht länger vermeiden lassen: Schließlich wissen wir aus zahlreichen Spionagedramen, dass so ein Punkt die Infrarot-Zielvorrichtung einer Feuerwaffe ankündigt. Jetzt heißt es handeln ... und zwar schnell! Mit einem spitzen Schrei auf den Lippen tauchen Sie zur Seite weg und bearbeiten den ersten verdutzten Angreifer mit hohen Fußtritten der Dosis „Elefanten-Narkose". Der zweite macht Bekanntschaft mit dem Stiel eines Wischmopps, den Sie kurzerhand zweckentfremden. Saubere Arbeit!

SIEHST DU FERN?

Agentin zu sein ist kein einfacher Job. Auch nicht für eine gut aussehende Frau wie Miss Bristow. In Deutschland dümpelte die dazugehörige Fernsehserie *Alias* auf Pro 7 zwar im Quotentief, ein Spiel mit Frau Bristow soll es trotzdem geben. Kaum verwunderlich, denn in den Vereinigten Staaten sieht die Sache wesentlich rosiger aus. Dort laufen bereits die Vorbereitungen zum Dreh der dritten Staffel. Hauptdarstellerin Jennifer Garner unterschrieb sogar einen Vertrag bis ins Jahr 2008. Es dürften also noch

Sei kein Spielverderber!



Wer von *Alias* bisher nur den Schluss der einzelnen Folgen mitbekommen hat, weil danach die Freundin *Sex and the City* sehen wollte, hat die Möglichkeit, Wissensdefizite aufzuholen. Folgende Internetseiten liefern Informationen:
Offizielle Homepage: http://abc.go.com/primetime/alias
Homepage bei Pro 7: www.prosieben.de/serie/alias/home
Gut gemachte deutsche Fanseite: www.alias-mania.de

Achtung: Er scheut sich nicht, seinen Knüppel zu gebrauchen.

»Fast wie unsichtbar: als Stehlampe getarnt.«

ALIAS

GENRE: Actionspiel
ENTWICKLER: Acclaim/Buena Vista Games
FERTIG ZU: 50 %
ERSCHEINT: Februar 2004
VERGLEICHBAR: Enter the Matrix
INTERNET: www.acclaim.de

einige Episoden folgen. Doch das sind ungelegte Eier. Sicher ist nur, dass Sie als Doppelagentin bald auch am PC loslegen dürfen. Sie arbeiten wie im Film als Spionin gleichzeitig für den CIA und die Konkurrenz vom SD-6. Ob Sie dabei Ihrem Pixel-Kollegen Michael C. Vaughn auch privat noch näher kommen? Abwarten.

SPLINTER THE MATRIX

Im Spiel erwartet Sie eine Mixtur aus *Enter the Matrix* und *Splinter Cell*. Wir hoffen, dass die Qualität mehr im Bereich des zweiten Titels angesiedelt ist. Zumindest Serienfans könnten zufrieden sein: Die Entwickler von *Alias* verknüpfen das Spiel eng mit der Fernsehvorlage. Nicht nur, dass alle wichtigen Personen der Serie auch am Rechner eine Rolle spielen und die gleichen Synchronstimmen wie im Original verpasst bekommen: Das Team der TV-Serie verfasste sogar die Dialoge und die Story.

PC-FASSUNG IN DEN WINDELN

Das Spiel setzt auf zwei Schwerpunkte: 1. Fernöstliche Nahkampftechniken. 2. Schleichmissionen. Sydney arbeitet dabei nicht nur mit Handkanten und Fußtritten. Zu ihrem Repertoire an Ausrüstungsgegenständen zählen unter anderem auch Dietrich, Wärmesichtgerät, DNS-Analysegerät und eine Magnet-Pistole, die Elektrogeräte ausschaltet und metallische Objekte bewegen kann. Mini-Spiele wie ein Lügendetektortest lockern das Spielgeschehen zusätzlich auf. Außerdem verspricht Hersteller Acclaim unterschiedliche Lösungswege. Momentan tüfteln die Entwickler an den Konsolenvarianten, erst danach kommt die PC-Fassung. Wenn alles gut geht, erscheint das Spiel Anfang 2004. Zu diesem Zeitpunkt soll übrigens die zweite Fernsehstaffel in Deutschland anlaufen. Offensichtlich ein gutes Jahr für *Alias*-Fans. JOACHIM HESSE

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

Momentan haut mich das Spiel noch nicht vom Hocker. Ich hoffe, hier entsteht keine weitere Lizenzgurke. Zumindest die Ansätze klingen aber spannend. Wenn Acclaim es schafft, rasante Prügelaction mit ansprechendem Missionsdesign zu verknüpfen, bin ich bestimmt der Erste, der sich auf das fertige Spiel stürzt. Zumal die Fernsehserie keineswegs zum amerikanischen TV-Einheitsbrei zählt.

Klopp Doppelkopf!


»Äh ... siamesische Zwillinge in einem Spiel? Das finden wir politisch nicht korrekt!«


Die einzelnen Pfeile des Zaubers „Magisches Geschoss" lassen sich auf unterschiedliche Ziele abfeuern.


»Den bösen Troll im Pentagon haben wir uns aber anders vorgestellt.«

Um die fiesen Visagen in TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL einzuschlagen, müssen Sie sorgfältig planen. In den rundenbasierten Kämpfen des Rollenspiels haben Sie reichlich Gelegenheit.

Temple of Elemental Evil (*ToEE*) – das lange Zeit unter dem Arbeitstitel *Greyhawk* entwickelt wurde – versetzt Ihre bis zu fünfköpfige Heldengruppe ins Land Flanaess im Greyhawk-Universum. Dort sollen Sie das merkwürdige Geschehen um die Ruinen eines alten Tempels untersuchen und finden sich wenig später mitten in finstere Machenschaften verstrickt. Vor dem Vergnügen gilt es aber, eine ordentliche Party aufzustellen. *ToEE* basiert auf der überarbeiteten Version 3.5 des neuen *D&D*-Regelwerks. Fünfmal Eigenschaften auswürfeln, eine der sieben Rassen und elf Klassen wählen, Fertigkeiten verteilen ... Alternativ zum langwierigen Prozess dürfen Sie vorgefertigte Helden verwenden. Aber welcher ernsthafte Rollenspieler zieht das in Betracht? Für solche Vereinfachten-Regel-Benutzer (die Beckenrandschwimmer unter den Rollenspielern) eignet sich *ToEE* ohnehin nicht.

KLASSISCH UND EPISCH

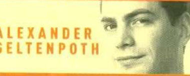
In bester *Arcanum*-Manier verwirklicht Troika Rollenspielerträume: Detaillierter hätte auch Gary Gygax selbst seine Regeln nicht in einem Computerspiel umsetzen können. Hunderte Zaubersprüche, Fertigkeiten und Monster sind berücksichtigt. Da können Sie von Glück reden, dass alle Kämpfe rundenbasiert ablaufen und die Helden je nach ihrem Initiativewert am Zug sind. Für den Spieler bleibt nicht nur während der Schlachten die volle Handlungsfreiheit: Sie dürfen gut oder böse sein, Aufträge nach Wahl lösen oder verweigern. Ein guter Teil der Aufgaben lässt sich wahlweise ohne Kämpfe bewältigen. *ToEE* sieht sogar abhängig von Ihren Entscheidungen mehrere alternative Enden vor. Laut Hersteller benötigen Sie rund 40 Spielstunden, um den Abspann zu sehen. Allerdings haben Sie dann noch keinen einzigen der über 50 Nebenaufträge gelöst.

ALEXANDER GELTENPOTH

TEMPLE OF E. EVIL

GENRE:	Rollenspiel
ENTWICKLER:	Troika
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	23. Oktober
VERGLEICHBAR:	Arcanum, Baldur's Gate 2
INTERNET:	www.troikagames.com

KOMMENTAR



Bis Ende Oktober integriert Troika noch fleißig zusätzliche Spielinhalte, entfernt Bugs und kümmert sich um ein faires Balancing. *ToEE* erinnert stark an *Baldur's Gate 2*, sowohl grafisch als auch inhaltlich. Liebhaber epischer Rollenspiele dürfen sich den Titel schon vormerken. Allerdings vertreibt Atari hierzulande zunächst nur die englische Fassung. Eine übersetzte Version soll nachgereicht werden.

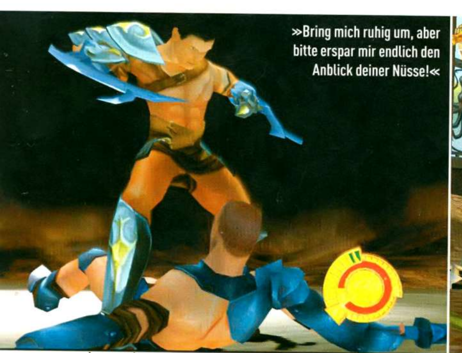
»Okay, Baby. Du willst also Gladiatorin werden? Dann zieh dich am besten mal aus!«

- Geskriptete Kamera-Einstellungen
- Charakter-Entwicklung
- Kein Mehrspieler-Modus
- Sehr blutig
- Deutsche Version entschärft

Alle Schläge führen nach Rom

Was haben Deutschen-Hasser und der Hauptdarsteller von GLADIATOR: SCHWERT DER RACHE gemeinsam? Sie leben in Italien!

Wer gedacht hat, in Italien würde derzeit ungemütliche Stimmung verbreitet, hätte sich das Ganze mal vor rund 1.900 Jahren ansehen sollen. Da übernahm nämlich Kaiser Arruntius das Zepter und ließ im vereinigten Pizza-Paradies die Sau raus. Der fiese Kaiser feierte mit seinem Gefolge wilde Orgien und andere Exzesse, während das Volk langsam vor die Hunde ging. Er ließ sogar große Teile Roms in Schutt und Asche legen, um daraus ein riesiges Gladiatoren-Schlachtfeld zu machen. Hier kommen übrigens Sie ins Spiel, liebe Leser. Denn in Acclaims Metzel-Orgie schlüpfen Sie in die mehrmals perforierte Haut eines waschechten Todgeweihten namens Thrax. Um genau zu sein, sind Sie nicht


»Bring mich ruhig um, aber bitte erspar mir endlich den Anblick deiner Nüsse!«


»Der Ärmste hat sich bis auf die Knochen blamiert. (Er steht auf Knochen rum. Verstehen Sie den Witz? Hahaha!)«





»Ein Traum geht in Erfüllung! Endlich haben wir die Möglichkeit, Marilyn Manson die Fresse zu polieren!«



»Dieser Endgegner wendet gerade seine Spezial-Attacke „Nordost-Darmwind" an!«

nur dem Tode geweiht, sondern schon längst tot. Schlecht: Arruntius hat den furchtlosen Thrax um die Ecke bringen lassen. Gut: Da ihm die Götter wohlgesinnt sind, darf er wieder zurück, um den Kaiser fachgerecht zu filetieren.

HIRN AUSSCHALTEN!

Das Spielprinzip ist binnen Sekunden erlernt. Laufen Sie durch imposante Schauplätze, entsaften und zerhacken Sie so viele Gegner wie möglich und legen Sie hier und da mal einen Schalter um. Dabei betrachten Sie die Spielfigur aber nicht immer aus der Verfolgerperspektive wie im Genre sonst üblich. Die Entwickler wollten Kino-Atmosphäre erzeugen, indem sie so genannte „geskriptete" Kamera-Einstellungen verwenden. Wie in einem Film mustert der PC-Krieger das Geschehen aus diversen Blickrichtungen. Bei Konsolenspielen ist diese Art der Kameraführung nichts Neues. Spiele wie *Resident Evil* & Co. beweisen seit Jahren, dass solche Einstellungen viel zur Atmosphäre beitragen. Allerdings leidet dadurch die Übersichtlichkeit ein wenig und davor ist auch Acclaims *Gladiator* nicht immer gefeit. So viel dazu. Der Gladiator Thrax (Der Name klingt wie Hustensaft, oder?) darf auf so nette Utensilien wie Schwerter, Äxte und andere Schlitz- und Hackwerkzeuge zurückgreifen. Rund ein Dutzend sollen es in der Verkaufs-Version werden. Die mit scharfen Klingen bestückten Panzerhandschuhe fielen uns übrigens besonders angenehm auf. Die Wahl der Waffen bestimmt auch die Attacken des Spielers, die logischerweise zu netten Schlagfolgen (Combos) verknüpft werden können. Eine fette Axt verhält sich eben um einiges träger als ein Schwert. Dafür dampft ihrem Kontrahenten auch stärker die Bluse, wenn er damit einen zweiten Scheitel gezogen bekommt. Jedes Mal, wenn Sie einen Gegner erlegen, füllt sich übrigens eine Leiste. Ist diese komplett gefüllt, können Sie besonders dicke Attacken vom Stapel lassen. Zudem entwickelt sich der Hauptcharakter im Laufe des Spiels weiter, indem er besondere Aufgaben meistert. So gilt es etwa binnen 90 Sekunden eine kleine Arena von Gegnern zu säubern. Gelingt dies, erhalten Sie eine Art Feuermagie, die spektakulär aussieht und den Gegnern ziemlich viel Kopfweh bereitet.

VOLL BLUT

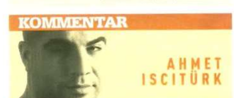
Übrigens kann Thrax rund 60 Finishing-Moves ausführen. Das sind besonders kreative Arten, einem lädierten Gegner den Rest zu geben – um es gelinde auszudrücken. Fairness ist in solchen Momenten eher Nebensache. So kann es dann schon mal passieren, dass Thrax einen Gegner zu Boden klatscht, sich auf ihn draufsetzt und dann im Blutrausch so richtig übel … äh … belassen wir es besser dabei. Jedenfalls ist das Spiel sehr, sehr blutig und geizt nicht mit Gewaltdarstellungen. Allerdings trifft dies nicht auf die deutsche Fassung zu. Die wird deutlich entschärft, um ein USK-16-Rating zu ernten. Wer kein Deutsch kann, wird sich sicher darüber freuen, dass es auch die englische, unzensierte Version hierzulande in die Läden schafft. Leider konnte man uns *Gladiator: Schwert der Rache* für den PC nicht rechtzeitig in spielbarer Form vorlegen. Unsere Eindrücke stammen daher von der Xbox-Version. Spielerisch ist das Ganze auf beiden Plattformen identisch. Grafisch dürften sich die Unterschiede auch in Grenzen halten. Kein Kinnladen-Herunterklapper, aber durchaus hübsch anzusehen!

AHMET ISCITÜRK

GLADIATOR

GENRE: Action
ENTWICKLER: Acclaim Studios Manchester
FERTIG ZU: 85 %
ERSCHEINT: Oktober 2003
VERGLEICHBAR: Enclave
INTERNET: www.acclaim.com/games/gladiator/index.html

KOMMENTAR



AHMET ISCITÜRK

Gladiator: Schwert der Rache brilliert nicht gerade durch eine sonderlich tief gehende Spielmechanik oder unglaublichen Abwechslungsreichtum. Und das ist auch gut so! Denn wer auf zünftiges Hack & Slay steht, legt auf andere Dinge wert. Action, Action und nochmals Action! Acclaims Gladiatoren-Scharmützel bietet genau das und sieht dabei auch noch gut aus. Auf dem Screen geht es ziemlich derb zur Sache. Da fliegen dann schon mal Körperteile durch die Gegend und roten Pixelsaft gibt's literweise. Kein Wunder also, dass es für den deutschen Markt eine entschärfte Version geben wird.

»Wir haben es immer gesagt! Während der Periode sollte man als Frau nicht an Gladiatorenkämpfen teilnehmen!«



»Da gibt man sich auf dem Catwalk dermaßen Mühe und dann kommt keine Sau zur Modenschau!«

»Suizidgefährdeter Pyromane: Selbstverbrennung.«

Dank der Minikarte unten links verlieren Sie auch nach Kameradrehungen nicht die Übersicht.

Zum Anbeißen!

»Seit wir das neue Kostüm von Gandalf (Bildmitte) gesehen haben, ist klar: Der Kerl ist schwul.«

Dank der süßen Bonbongrafik spricht KNIGHTSHIFT auch Kinder an. Aber mit dem Strategie- und Rollenspiel kommen auch hartgesottene Zocker voll auf ihre Kosten.

Sie mögen gerne Fantasy-Echtzeitstrategie? Da können wir Ihnen *KnightShift* empfehlen. Oder stehen Sie doch eher auf Action-Rollenspiele wie *Diablo 2*? Spielen Sie doch *KnightShift*! Klingt seltsam? Ist aber ganz einfach erklärt: Das Großprojekt der *Earth 2150*-Macher ist nämlich in ein Strategie- und ein Rollenspiel unterteilt. Allein die weit über 200 Stunden Spielzeit machen das epische Doppelwerk zu einem echten Zeitkiller. Dazu kommt die geniale Wiederspielbarkeit: Nach der langen Kampagne versüßen Mehrspielermodus und Editor den Echtzeitstrategen das Leben. Wegen der zufällig generierten Karten, der magischen Gegenstände und der Monster lässt sich der Action-Rollenspielteil mehrmals zocken, ohne dass Langeweile aufkommt. Je nach verwendetem Held – Barbar, Ritter, Bogenschütze, Speerträger, Zauberer, Priesterin, Amazone oder ein noch unbekannter Recke – ändert sich die Spielweise drastisch. Der größte Spaß kommt beim Action-Rollenspiel natürlich im Mehrspielermodus auf, wenn Sie gemeinsam in einer Gruppe auf Monsterhatz gehen. Für eine stets optimale Herausforderung passt sich die Monsterstärke je nach Erfahrungsstufe der Helden und Spielerzahl automatisch an.

AUF DVD
VIDEO

EINS, ZWEI – ZAUBEREI

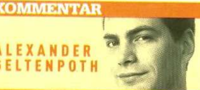
Selbst langsame Rechner sind in der Lage, den Grafikzauber von *KnightShift* darzustellen. Sogar die Minderung der Qualität hält sich dabei in engen Grenzen. Zu diesem Zweck erscheint das Spiel mit zwei Grafik-Engines: Für den optischen Hochgenuss benötigen Sie die Monstermaschine mit einer Grafikkarte, die DX 9 unterstützt. Mit leistungsschwachen 500 MHz und alter 3D-Karte weichen Sie dagegen besser auf die T&L-Engine aus, verzichten auf hochtechnische Spielereien wie Spiegelbilder auf Wasserflächen und genießen trotzdem noch Spitzengrafik mit vernünftiger Performance. Die jeweilige Engine verwenden Sie für das Echtzeitstrategiespiel und das Action-Rollenspiel gleichermaßen. Parallel dazu kommt in beiden die gleiche Kamerasteuerung zum Einsatz, Sie brauchen sich also nicht umzustellen. ALEXANDER GELTENPOTH

KNIGHTSHIFT

GENRE:	Rollenspiel/Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Reality Pump/Zuxxez
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	24. September
VERGLEICHBAR:	Dungeon Siege, Warcraft 3
INTERNET:	www.knightshift.com

KOMMENTAR

ALEXANDER GELTENPOTH



Die Entwicklung ist in der Endphase: Der offene Betatest hilft, letzte Bugs auszumerzen und Feinkorrekturen am Balancing und der Steuerung vorzunehmen. Jedenfalls bin ich zuversichtlich, dass den *Earth 2150*-Machern damit wieder ein ganz großer Wurf gelingt. Selbst mir macht *KnightShift* einen Riesenspaß, obwohl ich auf so niedliche Grafik normalerweise höchst allergisch reagiere. Hier überzeugen eben Spielweise und Inhalt.

Spaßig: Auch mit solchen Oldtimern dürfen Sie Rennen bestreiten.

»Das kann dauern: Stevie Wonder auf dem Weg zum nächsten Auftritt.«

»Ist zwar ein CLK, aber egal: Was haben Harald Juhnke und Mercedes gemeinsam? Er säuft wie die S-Klasse und kippt um wie die A-Klasse. Hahaha!«

Stern-Fahrt!

Holla, die Waldfee! In WORLD RACING rasen nicht irgendwelche x-beliebigen Rallye-Flitzer durch die Gegend, sondern die gesamte Produktpalette von Mercedes Benz.

Als virtueller Testfahrer dürfen Sie im Lauf des Spiels mit sage und schreibe 109 Modellvarianten des renommierten Autoherstellers aufs Gaspedal treten. Sie haben die Wahl zwischen bekannten Serienfahrzeugen wie der E- und C-Klasse oder dem schnittigen SLK, Rennwagen, Oldtimern (darunter der legendäre 300 SL Gullwing) und sogar Prototypen. Diese sehen nicht nur im wahrsten Sinne des Wortes ziemlich abgefahren aus, sondern bringen es auch auf Geschwindigkeiten von bis zu unglaublichen 350 Kilometern pro Stunde.

DRÜCK AUF DIE TUBE!

Ausfahrt gewähren Sie den PS-Monstern auf 117 abwechslungsreichen Strecken, die fahrerisch allerdings nicht immer höchsten Ansprüchen genügen. Außer auf den verschneiten Alpen und einem kurvigen Stadt-Szenario können Sie auf dem Hockenheimring Rennen veranstalten oder mit einem der Prototypen im Affentempo eine Steilwand entlangheizen – spaßig! Der Schwierigkeitsgrad ist stufenlos von Arcade zu Simulation modifizierbar. So finden sich auch Fahranfänger schnell zurecht.

GEILE GRAFIK!

Die Intelligenz der Computergegner machte in der uns vorliegenden Beta einen akzeptablen Eindruck. Manchmal allerdings wäre eine etwas aggressivere Fahrweise wünschenswert. Einen echten Augenschmaus serviert uns Entwickler Synetic dafür mit seiner neu entwickelten Landscape-Engine, die sehr viele lebendig wirkende Objekte gleichzeitig darstellen kann und neben der weitläufigen und wunderschönen Landschaftsgrafik auch die einzelnen Autos ausgesprochen detailreich und realistisch präsentiert. CHRISTIAN SAUERTEIG

WORLD RACING

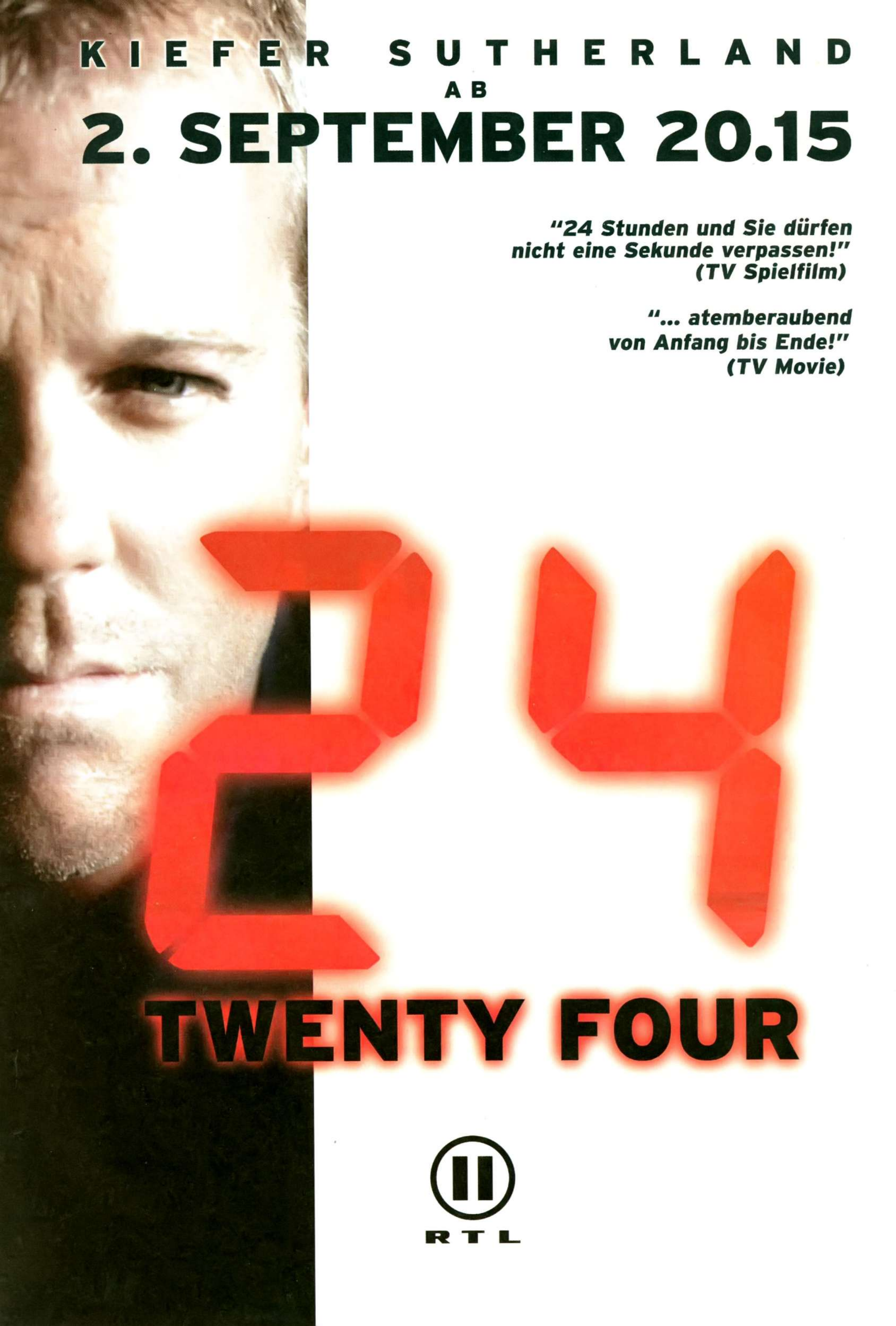
GENRE:	Rennspiel
ENTWICKLER:	Synetic
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	18. September
VERGLEICHBAR:	Need for Speed: Hot Pursuit 2
INTERNET:	www.synetic.de

KOMMENTAR



CHRISTIAN SAUERTEIG

Die durch die Terminverschiebung gewonnene Entwicklungszeit scheint sich gelohnt zu haben. Die Grafik macht einen unverschämt realistischen Eindruck und setzt die Produktpalette von Mercedes Benz schöner in Szene als jeder Hochglanzprospekt. Dumm allerdings, dass der Arcade-Modus wegen der sehr defensiv fahrenden Gegner momentan allenfalls nur geringfügig aufregender ist als *Das Wort zum Sonntag*.


KIEFER SUTHERLAND
AB
2. SEPTEMBER 20.15
"24 Stunden und Sie dürfen nicht eine Sekunde verpassen!"
(TV Spielfilm)
"... atemberaubend von Anfang bis Ende!"
(TV Movie)
24
TWENTY FOUR
RTL II

- Sämtliche Originaldaten aller Ligen und Mannschaften
- Knapp 50 Ligen
- 30.000 FIF-Pro-Spieler
- Über 25.000 Jugend- und Ergänzungsspieler
- Nationaltrainer-Modus mit EM- und WM-Turnieren
- Neuer Missionsmodus
- 3D-Modus mit *FIFA 2004*-Engine
- Football Fusion verknüpft den *FM 2004* mit *FIFA 2004*

Hammer-Optik: Der FM 2004 setzt bei den 3D-Spielszenen auf die Grafik von FIFA 2004.

Gib dir den Kick!

Und zwar beim FUSSBALL MANAGER 2004, dem dritten Teil von EA Sports' rekordverdächtiger Sportmanager-Serie. Wir waren exklusiv für Sie in Köln vor Ort!



Ab sofort können Sie nicht nur als Vereins-, sondern auch als Nationaltrainer Karriere machen.

Die Zeiten, in denen Fußballmanager genauso appetitlich aussahen wie Ewald Lienens aufgeschlitzter Oberschenkel oder Olli Kahns Unterhose nach dem Waldlauf, sind endgültig vorbei – EA Sports' *Fußball Manager*-Serie sei Dank. Und in diesem Jahr kredenzen uns die Kölner einen ganz besonderen Augenschmaus: Neben dem bekannten Textmodus, der sich ebenfalls in leicht veränderter Optik und mit einer Spieler-Warmlauf-Funktion präsentiert, gibt es wieder den extrem schicken 3D-Echtzeit-Modus. Hier dürfen Sie die Partien wie im Fernsehen verfolgen. Mussten dazu beim jüngsten Teil der Serie noch die Grafik-Routinen von *FIFA 2002* herhalten, setzt der *FM 2004* dieses Jahr auf die traumhaft schöne Engine von *FIFA 2004*, das erst im Oktober erscheint! Doch damit nicht genug: Eine weitere Neuerung nennt sich „Football Fusion" und verknüpft den *Fußball Manager 2004* mit *FIFA 2004*. Wie bei *Anstoss Action* können Sie dann Ihre FM-Daten in *FIFA* exportieren und beispielsweise bei wichtigen Spielen selbst zum Gamepad greifen – genial!

AUF DVD
VIDEO

QUALITÄT KOMMT VON QUAL

Aber auch sonst hat sich beim dritten Teil des Referenz-Managers einiges getan. Auffälligste Erweiterung ist das neue Menüsystem. Das etwas nervige Pop-up-Fenster der vergangenen beiden Teile ha-

INTERVIEW MEISTER WIRD WOHL WIEDER BAYERN!



» Harry Potter: Neues Abenteuer. «

Wir sprachen mit VfB-Fan und *FM 2004*-Entwickler Gerald Köhler über den dritten Teil seines Fußballmanagers ...

PC ACTION Hallo, Gerald! Für den *FM 2004* habt ihr euch ja einiges an frischen Ideen einfallen lassen. Geradezu sensationell ist das neue Football Fusion. Was hat es damit konkret auf sich?

GERALD KÖHLER: Beim *FM 2004* haben wir nicht nur erstmals die Möglichkeit, auf die aktuelle *FIFA*-Engine zurückzugreifen, sondern bieten Besitzern von *FIFA 2004* (Anm. der Redaktion: erscheint am 31. Oktober) auch die Möglichkeit, den *FM* mit *FIFA* zu verknüpfen. Mittels unseres Editors können sämtliche Teams per Mausklick in *FIFA* übertragen werden. Außerdem besteht die Möglichkeit, alle Spiele des eigenen Teams in *FIFA 2004* zu spielen, statt sie im Textmodus zu verfolgen. Umgekehrt können aber auch alle Mannschaften aus *FIFA 2004* in null Komma nichts in den *FM 2004* geladen werden.

PC ACTION Der *Fußballmanager Pro* von Heartline bietet keinen Textmodus, sondern nur einen 3D-Modus. Wie beurteilst du das?

GERALD KÖHLER: Die Macher eines jedes Managers haben da natürlich ihre eigene Philosophie, manche setzen nur auf 3D, andere weniger. Wir setzen da wie bisher auf beides. Den Textmodus halten wir für sehr wichtig und haben ihn auch dieses Jahr erweitert. Wer sich die Spiele hingegen lieber anschauen möchte, wird mit unserem 3D-Modus bestens bedient sein.

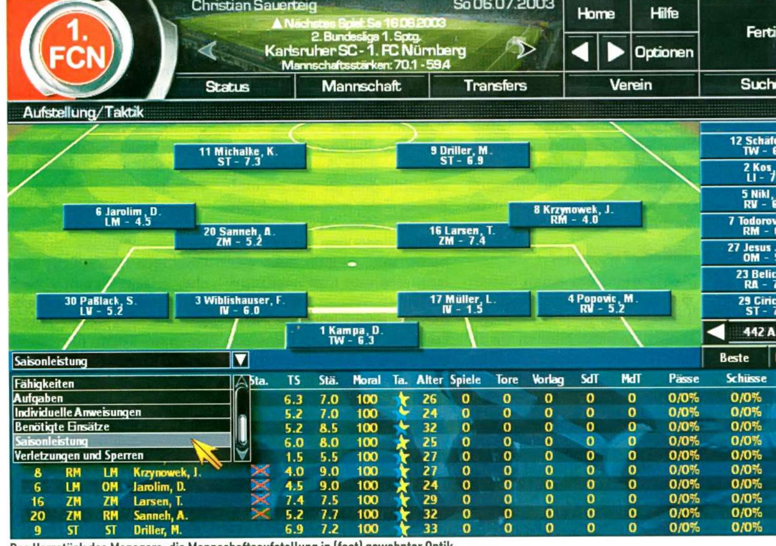
PC ACTION Zu guter Letzt kommst du natürlich nicht darum herum, uns deinen Meistertipp zu verraten und uns zu sagen, welchem Team du die Daumen drückst!

GERALD KÖHLER: Mein Lieblingsverein ist seit 25 Jahren der VfB Stuttgart. Es gab gute Zeiten und schlechte Zeiten. Zuletzt war's natürlich super. Ob wir den zweiten Platz halten können, weiß ich nicht ... aber Meister wird wieder Bayern München, auch wenn das vielleicht nicht ganz so toll ist.

ben die Macher kurzerhand beerdigt und durch ein übersichtliches Textmenü am oberen Bildschirmrand ersetzt. Dieses beherbergt diverse Untermenüs und macht eine problemlos schnelle Navigation möglich. Alternativ steht das klassische Büro-Menü zur Wahl. Eine neue und aufgeräumte Optik bekam auch der Trainingsbereich spendiert. Zudem gibt es hier nun einmal im Monat die Möglichkeit, eine Übungseinheit in Echtzeit zu managen und Ihre Schützlinge per Mausklick über Stock und Stein sprinten oder bestimmte Spielformen exerzieren zu lassen. Dadurch erhalten Sie zusätzliche Informationen über Form, Fitness und Einstellung der Spieler.

DIE INNEREN WERTE

Der Transfermarkt sieht zwar so aus wie beim Vorgänger, doch hinter der bekannten Fassade wurde eifrig gewerkelt: Gehälter und Ablösesummen haben die Entwickler den realen Gegebenheiten (Stichwort „sinkende TV-Gelder") angepasst. Die Computergegner agieren jetzt sehr viel intelligenter auf dem Spielermarkt und kämpfen verstärkt um ihre Stars, sind andererseits aber auch hartnäckiger bei Abwerbversuchen. Die Verpflichtung von Kickern aus unteren Ligen ist ebenfalls sehr viel riskanter, da hier vermehrt mit Abwertungen zu rechnen ist. Womit wir beim Stärkesystem wären. Nach wie vor gibt es eine Gesamtstärke von 0,0 bis rund 13,0 Punkten, wobei Ausnahme-Athleten vom Schlage eines Beckham, Zidane oder Ronaldo auch schon



Das Herzstück des Managers: die Mannschaftsaufstellung in (fast) gewohnter Optik.



Das Stadionumfeld präsentiert sich jetzt im frei dreh- und zoombaren 3D-Outfit.



»Sieht so langweilig aus wie Bezolds Flugsimulator – ist aber tausendmal spannender« »Der Rasenmähermann Teil 3: Einsatzplanung.«

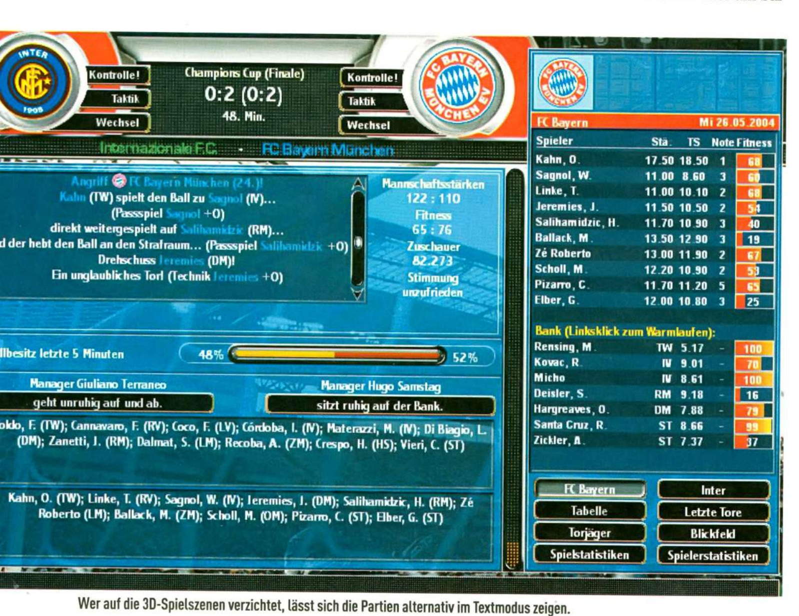
mal auf 14 oder gar 15 Punkte klettern. Zudem haben die Macher das Attributsystem erweitert. Jeder Spieler kann rein theoretisch alles und jede Position lernen – selbst ein Roy Makaay ließe sich zum Torhüter umschulen. Transfers, Spielberichte und sonstige Meldungen rund um den Fußball dürfen Sie übrigens wie im vergangenen Jahr im virtuellen Kicker nachlesen.

JUGEND FORSCH(T)

Auch wenn Sie einen Verein trainieren, dessen Amateur-Mannschaft nicht in der Regionalliga kickt, können Sie ab sofort Aufstellung und Training Ihrer Reserve wie bei der ersten Mannschaft bestimmen und sämtliche Spielberichte mit detaillierten Bewertungen Ihrer Fußballer abrufen. Gleiches gilt für die Jugendteams, die ebenfalls in eigenen Ligen kicken und zudem zehn neue Trainingscamps spendiert bekommen haben. Eröffnung und Unterhalt dieser Anlagen verschlingen allerdings einiges an Geld, so dass derartige Investitionen wohl überlegt sein wollen. Denn der *FM 2004* bietet nun endlich auch das lang ersehnte Lizenzierungsverfahren. Wer zu hohe Schulden hat oder gegen Auflagen verstößt, muss vom Punktabzug bis zum Lizenzentzug mit allem rechnen.

SONST NOCH WAS?

Aber hallo! Und zwar gibt es neben der echten Managerkarriere, bei der Sie einen kleinen Verein aus den grauen Niederungen der Regionalliga nach oben führen müssen und entlassen werden können, einen neuen Spielmodus. Hier können Sie gleich bei Ihrem Wunschverein einsteigen. Zur Wahl stehen knapp 50 Ligen, darunter sämtliche Eliteklassen Europas. Auf die deutschen Oberligen müssen Sie ärgerlicherweise noch immer verzichten. Immerhin gibt es den neuen „Missions-Modus", bei dem Sie einen Verein in relativ kurzer Zeit vor dem Abstieg retten, die Lizenz sichern oder am Saisonende auf einem UEFA-Cup-Platz stehen müssen – klingt spannend! Das trifft auch auf die neue Nationalmannschafts-Option zu. Zusätzlich zum Verein können Sie ab sofort eine Nationalelf betreuen – mit allem, was dazugehört: Spieler nominieren, Qualifikationen und Turniere spielen, Freundschaftsspiele vereinbaren und, und, und. Wem das zu viel ist, der kann sämtliche Bereiche des Spiels per Mausklick auch von virtuellen Assistenten beackern und automatisieren lassen. Dickes Ding zum Schluss: „Cover-Modell" des *FM 2004* ist dieses Jahr Bayer Leverkusens XXL-Manager Reiner Calmund. CHRISTIAN SAUERTEIG



Wer auf die 3D-Spielszenen verzichtet, lässt sich die Partien alternativ im Textmodus zeigen.



FM 2004

GENRE:	Sportmanager
ENTWICKLER:	EA Sports
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	7. November
VERGLEICHBAR:	FM 2003, Fußballmanager Pro
INTERNET:	www.fm2004.de

KOMMENTAR



Hielten sich die Neuerungen im vergangenen Jahr eher in Grenzen, lässt es EA Sports dieses Jahr krachen. Nicht nur die 3D-Spielszenen in ultrarealistischer Grafik dürften für Freudensprünge bei den PC-Spielern sorgen. Vor allem die Verknüpfungsmöglichkeit mit *FIFA 2004* ist eine Überraschung und absolute Bereicherung für das Spiel. Bleibt zu hoffen, dass es keinerlei Synchronisierungsprobleme wie seinerzeit bei *Anstoss Action* gibt. Aber auch die vielen Detailverbesserungen, das Lizenzierungsverfahren und die Nationaltrainer-Optionen machen Lust auf mehr und sollten die Vormachtstellung der *FM*-Serie weiter ausbauen.

GC
GAMES CONVENTION

GC-GAMES CONVENTION 2003!

Die weltgeilste Messe für Games & Software!
Vom 21. - 24.08. in Leipzig.

Karten und Infos unter: www.saturn.de oder in ausgewählten Saturn-Märkten!*

*ausgewählte Märkte unter www.saturn.de



TEST

Willkommen in der Grauzone!

Sind Kopien bald illegal? Ein NEUES URHEBERRECHT steht vor der Tür.



»Feuerwehr! Es brennt!«

Verschiedenes | In wenigen Wochen tritt ein neues Urheberrecht in Kraft. Dieses betrifft in erster Linie Musik-CDs. „Das neue Gesetz findet keine Anwendung auf Computerprogramme", teilte uns Jan Scharringhausen, der Leiter der Rechtsabteilung bei der GVU, auf Anfrage mit. Das liege daran, dass das Gesetz zwischen Privatkopien (Musik-CDs) und Sicherheitskopien (Computerprogramme) unterscheide. So ganz stimmt das aber nicht. Denn was, wenn beim Spiel ein Musiktrack dabei ist? Grauzonenalarm! Noch. Bereits so gut wie sicher: Kopierprogramme wie *Movie Jack 3* oder *Clone CD 4* sind bald illegal. JOACHIM HESSE

Info: www.internetrecht-rostock.de/urheberrecht-faq.htm



»Die Installationsanleitung des Patches ist nicht so kompliziert, wie sie aussieht.«

AUF DVD

PATCH

Wir machen den Weg frei!

Online-Spieler aufgepasst: VIETCONG-Version 1.3 schlummert für Sie auf der Cover-DVD!

Ego-Shooter | Im vorherigen Heft angekündigt, steht sie jetzt zu Ihrer Verfügung: die neue Version von *Vietcong*. Es gibt besonders für Mehrspieler-Fans wichtige Neuerungen gegenüber der v1.2. Nicht nur dass Spielserver ab sofort seltener abschmieren, auch den Netzwerk-Code verbesserten die Programmierer. Aussetzer im Spiel soll es kaum noch geben. Einige kleinere Sound- und Grafikfehler beseitigten die Tschechen gleich mit. Der Sanitäter heilt zudem nur noch 75 Prozent der Verletzungen, und während Sie springen, treffen Sie ungenauer. Weidmannsheil! JOACHIM HESSE

Info: www.vietcong-game.com

BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER ECHTE LIEBE UND TREUE



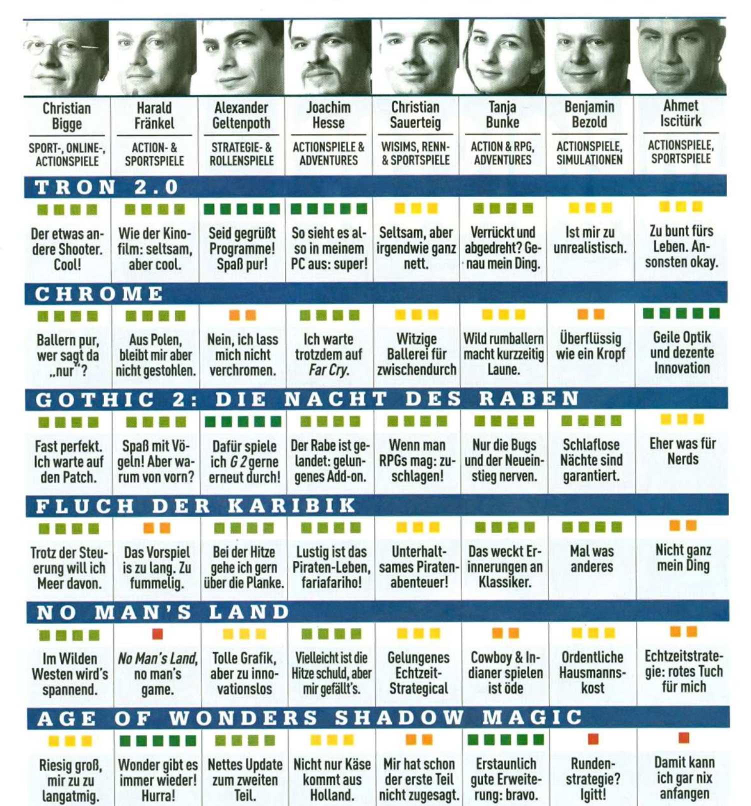
»Verona Feldbusch packt fürs Überlebenstraining.«

PC ACTION sucht den Super-Fan

Wie können PC-ACTION-Leser beweisen, dass sie echte Fans sind? Nun, dafür gibt es neben dem Abschluss von mindestens drei PCA-Abos nur eine Möglichkeit: Sie schicken mir Geschenke als Pfand ihrer Liebe. Einem Aufruf auf www.pcaction.de folgten bereits einige Forumsbesucher. Als erstes Paket erreichte mich eine Marzipandame im roten Korsett und mit Strapsen vom so genannten „Lustbäcker". Lecker! Auftraggeber: Thorsten „TRUEpcaFAN" Tennert. Essbares schickte auch Daniel „Spike2222" Thiel. Doch wer braucht schon einen halben Hundeknochen? Immerhin steckten noch eine *Pokémon*-Maxi-CD samt „tollem Bildschirmschoner" sowie ein geschmolzenes Magnum und zehn Gewinnpunkte für eine Schießhalle in Bremerhaven im Paket. Herr Benjamin „meisterdieb_garrett" Ruppert schickte mir Schere und Reisekamm „fürs Gröbste". Dafür bräuchte ich aber eher einen Fleischwolf, hahaha. Etwas fast Sinnvolles sendete Marcel „elhefe008" Rosolski: ein Päckchen mit vier *Star Wars Episode 1*-Armbanduhren. Wow! Wir hoffen, die sind nicht vorher von irgendeinem Lastwagen gefallen. Die Krönung ist aber das Paket mit dem „Lebenswerk" von Markus „Majinseed" Richter: der gesammelte Inhalt seiner Nachtisch-Schublade. Besonders über das gebrauchte Thermometer, den Kindergarten-Marienkäfer-Anstecker, das abgesägte Kuhhorn, den gebrauchten Wasserfarbenkasten, das Indianerkopfband, die seit sechs Jahren abgelaufene Tube Systral-Gel, die Geburtstagskerzen und den Fünf-Euro-Schein-Radiergummi habe ich mich sehr gefreut. Wenn Sie sich noch beteiligen möchten, schicken Sie Ihre Spenden an: **Computec Media AG, An den geilen, langhaarigen Typ aus der PC-ACTION-Redaktion, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth.** Vielen Dank! JOACHIM HESSE

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



	Christian Bigge	Harald Fränkel	Alexander Geltenpoth	Joachim Hesse	Christian Sauerteig	Tanja Bunke	Benjamin Bezold	Ahmet Iscitürk
	SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTIONSPIELE & ADVENTURES	WISIMS, RENN- & SPORTSPIELE	ACTION & RPG, ADVENTURES	ACTIONSPIELE, SIMULATIONEN	ACTIONSPIELE, SPORTSPIELE
TRON 2.0	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■
	Der etwas andere Shooter. Cool!	Wie der Kinofilm: seltsam, aber cool.	Seid gegrüßt Programme! Spaß pur!	So sieht es also in meinem PC aus: super!	Seltsam, aber irgendwie ganz nett.	Verrückt und abgedreht? Genau mein Ding.	Ist mir zu unrealistisch.	Zu bunt fürs Leben. Ansonsten okay.
CHROME	■■■■	■■■■	■■	■■■■	■■■	■■■	■■	■■■■■
	Ballern pur, wer sagt da „nur"?	Aus Polen, bleibt mir aber nicht gestohlen.	Nein, ich lass mich nicht verchromen.	Ich warte trotzdem auf *Far Cry*.	Witzige Ballerei für zwischendurch	Wild rumballern macht kurzzeitig Laune.	Überflüssig wie ein Kropf	Geile Optik und dezente Innovation
GOTHIC 2: DIE NACHT DES RABEN	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■
	Fast perfekt. Ich warte auf den Patch.	Spaß mit Vögeln! Aber warum von vorn?	Dafür spiele ich *G 2* gerne erneut durch!	Der Rabe ist gelandet: gelungenes Add-on.	Wenn man RPGs mag: zuschlagen!	Nur die Bugs und der Neueinstieg nerven.	Schlaflose Nächte sind garantiert.	Eher was für Nerds
FLUCH DER KARIBIK	■■■■	■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■
	Trotz der Steuerung will ich Meer davon.	Das Vorspiel is zu lang. Zu fummelig.	Bei der Hitze gehe ich gern über die Planke.	Lustig ist das Piraten-Leben, fariafariho!	Unterhaltsames Piratenabenteuer!	Das weckt Erinnerungen an Klassiker.	Mal was anderes	Nicht ganz mein Ding
NO MAN'S LAND	■■■■	■	■■■	■■■■	■■■	■■	■■■	■■
	Im Wilden Westen wird's spannend.	*No Man's Land*, no man's game.	Tolle Grafik, aber zu innovationslos	Vielleicht ist die Hitze schuld, aber mir gefällt's.	Gelungenes Echtzeit-Strategical	Cowboy & Indianer spielen ist öde	Ordentliche Hausmannskost	Echtzeitstrategie: rotes Tuch für mich
AGE OF WONDERS SHADOW MAGIC	■■■	■■■■■	■■■■	■■■	■■	■■■■■	■	■
	Riesig groß, mir zu zu langatmig.	Wonder gibt es immer wieder! Hurra!	Nettes Update zum zweiten Teil.	Nicht nur Käse kommt aus Holland.	Mir hat schon der erste Teil nicht zugesagt.	Erstaunlich gute Erweiterung: bravo.	Rundenstrategie? Igitt!	Damit kann ich gar nix anfangen

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = 💣☠

TESTPHILOSOPHIE
SO BLICKST DU DURCH!

PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.

91 - 100%	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

Titel	Hersteller	Ausgabe
ACTIONSPIEL		
GTA Vice City	Rockstar Games	06/2003
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Splinter Cell	Ubi Soft	02/2003
ACTION-ADVENTURE		
Dark Project 2	Ion Storm	05/2000
Project Nomads	CDV	11/2002
Tron 2.0	Monolith	10/2003
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Dungeon Siege	Gas Powered Games	05/2002
ADVENTURE		
Flucht von Monkey Island	Lucas Arts	01/2001
Grim Fandango	Lucas Arts	01/1999
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Wiggles	Innonics	11/2001
DENKSPIEL		
Catan – Die erste Insel	Ravensburger	12/1999
Chessmaster 8000	Learning Company	02/2001
You don't know Jack 3	Take 2	06/2000
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Age of Mythology	Ensemble Studios	11/2002
Indiziertes Spiel	EA Pacific	03/2003
Warcraft 3: Frozen Throne	Blizzard	07/2003
EGO-SHOOTER		
No One Lives Forever 2	Monolith	11/2002
Indiziertes Spiel	Gray Matter	01/2002
Unreal 2: The Awakening	Legend	03/2003
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubi Soft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 1942	Digital Illusions	10/2002
Counter-Strike	Valve	02/2001
Indiziertes Spiel	Epic	10/2002
RENNSPIEL		
Colin McRae Rally 3	Codemasters	07/2003
DTM Race Driver	Codemasters	03/2003
F1 Challenge 99-02	EA Sports	06/2003
ROLLENSPIEL		
Baldur's Gate 2	Bioware	11/2000
Gothic 2	Piranha Bytes	12/2002
Morrowind	Bethesda	06/2002
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Alpha Centauri	Firaxis	03/1999
Civilization 3	Firaxis	03/2002
Age of Wonders: Shadow Magic	Triumph Studios	10/2003
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Black & White	Lionhead	03/2001
M1 Tank Platoon	Microprose	04/1998
Panzer Elite	Wings Simulations	10/1999
SPORTMANAGER		
Anstoss 3	Ascaron	03/2000
Fußballmanager 2003	EA Sports	12/2002
Kicker Fußballmanager 2	Heart-Line	12/2000
SPORTSPIEL		
FIFA 2003	EA Sports	12/2002
NBA Live 2003	EA Sports	04/2001
NHL 2003	EA Sports	10/2002
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	JoWood	04/2002
Die Sims	Maxis	10/2000
Port Royale	Ascaron	07/2002

Alles andere als Scheibenkleister!

Die Macher von No One Lives Forever 2 melden sich mit einem Diskusspiel zurück. Das kultige TRON 2.0 setzt nicht nur optisch neue Akzente.

- 10 Missionen mit vielen Unterlevels
- 4 Lichtrennen
- 4 Grundwaffen mit je drei Ausbaustufen
- 6 Defensiv-Routinen
- 9 Hilfs-Routinen
- 3 Mehrspielermodi
- 17 Mehrspielerkarten
- Jupiter-Engine von Lithtech
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 12 Sprecher
- Nur auf DVD



»Jet und Freundin Mercury steht die Scheibe bis zum Hals.«

Cool: unter Zeitdruck mit dem Scharfschützengewehr Kollegin Ma3a beschützen.

So spielt sich Tron 2.0

AUSSCHALTEN

Wenn das Polizeiprogramm den orangefarbenen Knopf drückt, rückt Verstärkung an. Das sollten Sie immer verhindern.

ZUGREIFEN



Die Kästchen in dem Block sind Daten. Um an solche Programm-Daten zu kommen, brauchen Sie Zugriffsrechte. Einsammeln!

VERWALTEN



In Ihrem Systemspeicher verschieben Sie Ihre Ausrüstung nach Lust und Laune. Hier legen Sie fest, mit welchen Waffen Sie kämpfen.

QUATSCHEN



Leuchtet ein Ausrufezeichen über Programmen, wollen sie angesprochen werden. Wäre auch praktisch für Singles.

Das alte Wächter-Programm stellt sich quer: „Es tut mir Leid, ich kann Sie hier nicht vorbeilassen." So ein Mist. Aber Sie müssen vorbei, schließlich liegt in der Halle dahinter der benötigte Tron-Legacy-Code. Da der Einsatz von Gewalt an dem Sturkopf einen sofortigen Systemfehler für Sie zur Folge hätte, bleibt nur eine Möglichkeit, das mehr als 20 Jahre alte Programm zu überlisten: „Schnell, nenn mir die siebte gerade Primzahl!" Ha! So ungefähr muss Hans Eichel aussehen, wenn er versucht, die Staatsschulden schönzurechnen. Der völlig überforderte Wächter erleidet einen Kollaps und Sie können in die Hauptstrom-Leitung eintreten.

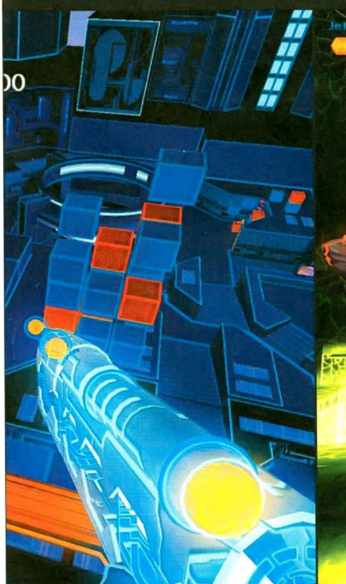
AUF DVD
DEMO

PICASSO HÄTTE SEINEN SPASS

Ja, es wird Zeit, dass die Bundesregierung Computerspiele endlich offiziell als Kunstform anerkennt. Auf diesen Gedanken kommt man zwangsläufig, wenn man sich mit *Tron 2.0* beschäftigt. Kein anderes PC-Spiel wartet mit einer derart abstrakten und trotzdem bestechenden Optik auf. Die Screenshots spiegeln die Güte der Bilderflut dabei nur bedingt wider. Spielen Sie deshalb unbedingt die neue Demo auf unserer DVD an! Allein die psychedelischen Leuchteffekte und die geordneten Monumentalbauten machen das Spiel zu einem besonderen Erlebnis. Doch wie in der Demo mitten ins Spiel einzusteigen, ist an sich natürlich auch nicht das Gelbe vom Ei, denn das Actionspiel mit starkem Adventure-Einschlag lebt von seiner Rahmenhandlung.

DIE WURZELN LIEGEN IN HOLLYWOOD

Tron 2.0 schließt direkt an den Disney-Kinofilm von 1982 an. Vom damaligen Hauptdarsteller und Computer-Spielefreak Flynn (gespielt von Jeff Bridges) tauchen zwar nur noch ein paar E-Mails auf. Dafür dreht sich jetzt alles um die Familie Bradley. Denn der Wissenschaftler Alan Bradley aus dem Film war in den vergangenen 20 Jahren nicht faul, zeugte einen Sohn und experimentierte weiterhin mit Computertechnik herum. Sein Ziel: Menschen zu digitalisieren und in ein Computersystem einzuspeisen. Dreimal dürfen Sie raten: Die verrückte Idee funktioniert. Das ist allerdings auch alles, was klappt, denn hinter den Kulissen spinnen die Bösen bereits fleißig Intrigen. Die Bösen, das sind die Verantwortlichen der Firma Future





»Können
nicht einfach
Freunde sein

Gewinne mit Tron 2.0!

PC ACTION VERLOST IN ZUSAMMENARBEIT MIT BUENA VISTA GAMES TOLLE PREISE ZU TRON 2.0:



Zu gewinnen gibt es einen spitzenmäßigen PC „SCALEO 800x" in der Special-Version für *Tron* von Fujitsu Siemens Computers.

- Großes ATX Aluminium-Gehäuse
- Neuster Intel®-Pentium®-4-Prozessor mit 2,6 GHz und Hyper Threading
- Speicher: 512 MB DDR RAM PC 400 für noch schnelleren Zugriff
- ATI RADEON 9600 mit 8x AGP, 128 MB Grafikspeicher
- 120-GB-Festplatte (7.200 U/Min.)
- 16x-DVD-Laufwerk
- 48x16x48-CDRW-Laufwerk
- LAN 10/100
- Floppy und Multimedia Card Reader
- Modem

Auf der Festplatte befindet sich natürlich unter anderem *Tron 2.0*.

Des Weiteren gibt's:
1x Grafikkarte Geforce FX 5600
5x T-Shirts zu *Tron 2.0*
4x *Tron*-Figuren
1x *Tron*-Film-DVD



»Serviervorschlag.«

? Um zu gewinnen, müssen Sie folgende Frage beantworten:
Wie alt ist Jet, der Hauptdarsteller von *Tron 2.0*?

Schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca3", darauf folgend ein Leerzeichen und die Lösungszahl (Beispiel: pca3 45) an die 81114* (aus Deutschland), 72444 (aus der Schweiz) oder 0900 101010*** (aus Österreich).**

Oder rufen Sie einfach an. Aus Deutschland: 0190 658 654**, aus der Schweiz: 0901 210 411*****.**

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Tri, tra, Tron ist da!"
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth

Oder per E-Mail an gewinnspiel@pcaction.de (Kennwort nicht vergessen!).

* Pro SMS € 0,49 (Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil: € 0,12)
** sfr 0,70; *** € 0,60; **** € 0,41/Min. ; ***** sfr 0,50/Min.

Control Industries – oder kurz fCon. Der Konzern übernimmt die Kontrolle über Alans Unternehmen und verfolgt eigene Pläne.

MEHR HANDLUNG ALS MANCHES BUCH

Weil Computer-Daddler nicht gerne mit alten Wissenschaftlern um die Blöcke ziehen, spielen Sie die Rolle von Alans Sohn: Jethro Eugene Bradley, Baujahr Dezember 1982. Jet verfügt ebenfalls über viel Talent am Computer, nutzt es aber im Gegensatz zum Vater nur für kleine Hackeraktivitäten und die Versuche, neue Highscores bei Spielen aufzustellen. Als Alan entführt wird, während er mit seinem Sohn telefoniert, beginnt für den Hallodri der Ernst des Lebens: Er landet als digitales Abziehbild seiner selbst im Inneren des Firmencomputers. Jetzt kommen Sie ins Spiel! Dort geht es keineswegs so ruhig zu, wie man beim Anblick eines grauen Rechenknechts vermutet. Im Verlauf des Abenteuers erleben Sie mehrere überraschende Wendungen der Story.

SCHWERER, ALS DIE POLIZEI ERLAUBT

„Ich sichere mich automatisch alle 30 Sekunden", sagt die Exe-Datei Wolfgang_587 zu Ihnen. „Ich nehme an, du ... machst das Gleiche." Anzuraten wäre es auf alle Fälle. *Tron 2.0* ist stellenweise mehr als haarig. In der einen Sekunde kann es Ihnen noch gut gehen, in der anderen wird der Bildschirm bereits schwarz, weil Sie wieder mal in einem tödlichen Abgrund gelandet sind oder man Ihnen eine Breitseite mit dem Diskus verpasst hat. Obwohl das Spiel bereits auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad übertrieben schwer ist, verliert man bei inflationärem Gebrauch der Schnellspeicher-Taste trotzdem nicht die Motivation.

EGO-SHOOTER? NICHT GANZ ...

Auch wenn es auf den ersten Blick so wirken mag: *Tron* ist kein Ego-Shooter. Sicherlich wird Action in dem Spiel groß geschrieben: Es darf geballert werden, bis die Pixel fliegen. Trotzdem verbringen Sie viel Zeit damit, einfache Rätsel zu knacken und möglichst jeden Winkel nach Extras zu durchforsten. An versteckten und abgelegenen Plätzen winken nicht selten Update-Punkte, neue Utensilien oder auch nur E-Mails, die dem Handlungsgerippe das Fleisch verpassen. Einen der wichtigsten Bereiche für Sie stellt der Systemspeicher Ihrer Spielfigur dar. Das ist Ihr Inventar, das Sie verwalten müssen (siehe „So spielt sich Tron 2.0"). Alle neuen Programmroutinen – etwa Waffen und bestimmte Extras – werden automatisch dort abgelegt. Sie entscheiden, welche zum Einsatz kom-



»Mystique aus X-Men 2: zweiter Platz beim Bodypainting-Wettbewerb.«

men. Manchmal sind neue Programme durch Viren infiziert. In diesem Fall müssen Sie die Patienten erst einer Säuberung unterziehen und können sie nicht sofort verwenden. Manch neue Routine muss außerdem erst erforscht werden.

SIE SIND EIN PROGRAMM UND PROGRAMME BASIEREN AUF DATEN

Es existieren drei Arten von Programmroutinen: Waffen, Rüstungen und Hilfsprogramme. Der Clou: Da Sie nicht genug Platz haben, alle Routinen gleichzeitig zu verwenden, müssen Sie abwägen, ob Sie etwa lieber mit dem Diskus oder doch besser mit dem Scharfschützengewehr (sofern bereits aufgesammelt) agieren wollen. Oder Sie nehmen beides und verzichten dafür auf den Helm. Der Sprungkraftverstärker wäre natürlich ebenfalls nützlich. Doch auf den Virus-Schild wollen Sie sicher auch nicht verzichten ... Sie merken schon: ein Organisations-Dilemma. Zu allem Überfluss existieren alle Routinen in Alpha-, Beta- und Gold-Versionen. Je höher die Version, desto effektiver arbeiten sie und desto weniger Platz brauchen sie. Für eine Alpha-Version lassen sich zum Beispiel drei Gold-Versionen verwenden. Das klingt vielleicht etwas kompliziert, im Spiel geht Ihnen der Umgang damit aber spielend von der Hand. Ins Schwitzen kommen Sie trotz-

Wer spielt wen im nächsten Tron-Film?

JET BRADLEY
Jets beste Waffe ist der Diskus. Wer wäre also besser geeignet für die Rolle als Diskus-Weltmeister und Olympiasieger Lars Riedel?



Foto: action press

MERCURY
Mercury sieht gut aus und trägt gerne Blau. Die Idealbesetzung wäre Kate Moss. Die sieht ebenfalls gut aus und war auch schon oft blau.



Foto: action press

MA3A
Ma3a ist ein Mathe-Genie ohne Körper. Wir schlagen den bekannten Physikprofessor Stephen Hawking für die Rolle vor



Foto: action press



»Neuer Herzschrittmacher: durch die Qualitätssicherung gefallen.«



»Der Blick ins Elektronenmikroskop beweist: Die männliche Bettwanze hat tatsächlich Haare auf der Penisspitze (und das ist jetzt kein Witz!).«



Bizarrer Gegner: der Datenvampir.

TRON 2.0

VERGLEICH

NO ONE LIVES FOREVER 2	TRON 2.0	TOMB RAIDER 6
GRAFIK		
86% Monolith kitzelt das Maximum aus der Jupiter-Engine von Lithtech heraus.	87% Keine Texturen, behaupten Sie? Banause! Die Grafik glüht einfach fantastisch.	82% Besser als die fünf Vorgänger, trotzdem recht bieder. Kein Meilenstein.
SCHWIERIGKEIT		
90% Jederzeit ein ausgewogenes Spielerlebnis. Cate Archer, wir lieben dich!	75% Trotz vier Schwierigkeitsgraden immer kackschwer. Etwas frustrierend.	55% Sauschwer und unfair, am meisten wegen der vermurksten Steuerung. Pfui!
FETTE-WAFFEN-FAKTOR		
87% Cate Archer lenkt mit Bananen ihre Feinde ab. Das hat seit der DDR Kultstatus!	90% Der Diskus in *Tron* ist der Hammer. Sogar mit eingebautem Rückholmodus.	57% Die zwei geilsten Waffen von Lara Croft wirken mittlerweile etwas abgegriffen.
SPIELSPASS		
91% Cate Archer ist und bleibt Wahnsinn. Prima: *NOLF 3* ist bereits in Arbeit!	85% Fans des Kino-Films dürfen sogar noch ein paar Prozentpunkte addieren.	70% Ein Abklatsch früherer Darbietungen. Lara Croft ist im Spielspaß-Klimakterium.
75% / 20% / 5	50% / 30% / 20%	35% / 25% / 40%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Kämpfen; ROT= Denken; BLAU= Hüpfen

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER



256 MB RAM		Geforce 2 MX	Geforce 2 Pro	Geforce 4 MX 440	Radeon 8500	Geforce 3	Geforce 4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce 4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit	800x600x16									
1.000 MHz	1.024x768x32									
CPU mit	800x600x16									
1.400 MHz	1.024x768x32									
CPU mit	800x600x16									
1.800 MHz	1.024x768x32									
CPU mit	800x600x16									
2.200 MHz	1.024x768x32									
CPU mit	800x600x16									
2.600 MHz	1.024x768x32									

900 MHz, 256 MB, Geforce 2 Ti | 1.500 MHz, 256 MB, Geforce 3 | 2.000 MHz, 512 MB, Geforce 4 Ti-4200

512 MB RAM		Geforce 2 MX	Geforce 2 Pro	Geforce 4 MX 440	Radeon 8500	Geforce 3	Geforce 4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce 4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit	800x600x16									
1.000 MHz	1.024x768x32									
CPU mit	800x600x16									
1.400 MHz	1.024x768x32									
CPU mit	800x600x16									
1.800 MHz	1.024x768x32									
CPU mit	800x600x16									
2.200 MHz	1.024x768x32									
CPU mit	800x600x16									
2.600 MHz	1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Ein flüssiger Bildaufbau ist in erster Linie von der Grafikkarte abhängig. Ab einer Geforce4 Ti-4200 oder Radeon-9600-Pro-Grafikkarte sind Sie auf der sicheren Seite. Bei langsameren Karten (Geforce4 MX, Geforce3 Ti-200) sorgt die Deaktivierung der Glüh-Effekte für mehr Leistung. Den Prozessor beansprucht *Tron 2.0* dagegen weniger stark – 1.200 MHz reichen vollkommen. Mit 256 MByte Speicher läuft das Spiel zwar nicht langsamer, dafür dauern die Ladezeiten wesentlichen länger. DirectX 9 ist Pflicht.

PRO & CONTRA

- \+ Überzeugende Charaktere
- \+ Griffige Story
- \+ Abwechslungsreich
- \+ Stylische Grafik
- \+ Tolles Inventarsystem
- \+ Umfangreich
- \+ Durchdachtes Leveldesign
- \+ Gutes Tutorial und Hilfestellungen im Spiel
- \+ Feiner EAX3.0-Sound
- − Sehr schwierig
- − Lichtrennen überzeugen nicht
- − Grafik gewöhnungsbedürftig

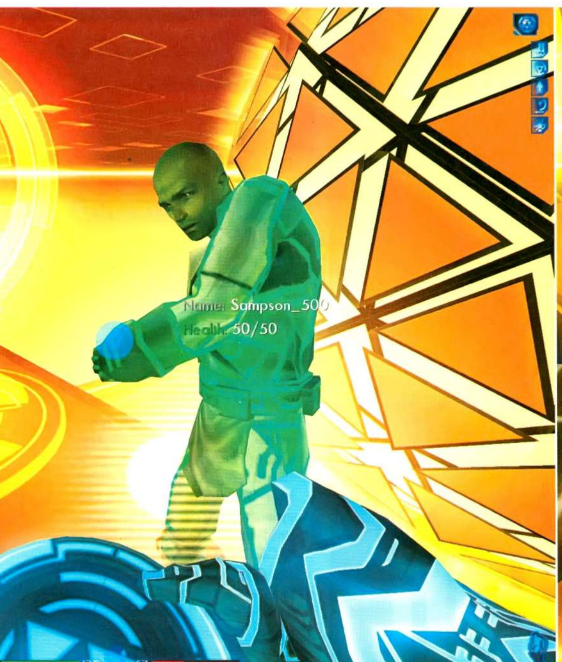


»Geschrumpft: die Village People.«

dem. Spätestens wenn während eines Endkampfs ein Tool von einem Virus infiziert wird und dieser langsam Ihre übrige Ausrüstung befällt. Der Systemspeicher ist ein wunderbar durchdachter Aspekt, der *Tron 2.0* zusätzlich von anderen Action-Spielen abhebt.

MOTORRADFAHREN OHNE FÜHRERSCHEIN

An einigen Punkten im Spiel müssen Sie Ihr Können auf einem Datenmotorrad beweisen: Kenner der Filmvorlage sollten mit diesen Vehikeln bereits bestens vertraut sein. Bei den so genannten Lichtrennen ziehen Sie in einer Arena eine Energiespur hinter sich her. Fährt ein Konkurrent in diesen Streifen, so scheidet er aus dem Wettbewerb aus. Das Gleiche kann Ihnen zustoßen. Wenn nur noch Sie übrig sind, dürfen Sie die Arena wieder verlassen. Einige Extras wie Schilder oder mehr Geschwindigkeit erleichtern Ihren Ritt. Nur die Kamera macht Ihnen einen Strich durch das unbeschwerte Motorrad-Vergnügen: Eine schlichte Draufsicht hätte womöglich mehr Spaß bereitet als die unübersichtli-





»Werner: Beinhart auf der Flucht vor dem TÜV.«

che Verfolgerperspektive mit einstellbaren Kamerawinkeln. Lichtrennen dürfen Sie auch außerhalb des Story-Modus gegen Computergegner oder mit Freunden im Netzwerk und Internet fahren. Im Internet kommt es allerdings des Öfteren zu Performance-Problemen. Wählen Sie für das WWW besser die Scheiben-Duelle in der Diskus-Arena oder beim Diskus-Turnier. Nicht umsonst ist das Wurfgerät mit Abstand die wichtigste Waffe im Spiel, die Sie sowohl offensiv als auch defensiv als Schild einsetzen können. Die fünf Karten bieten Raum für jede Menge Spaß. Besonders wenn Sie in Teams kämpfen, Blöcke wie beim Klassiker *Breakout* abräumen und die Scheibe geschickt um Ecken zirkeln. Angeschnittene Würfe sowie Abpraller sind das A und O. Der Schwerpunkt der Spiels liegt nichtsdestotrotz beim Soloabenteuer. Und das können wir fast uneingeschränkt empfehlen. Lassen Sie sich durch die ausgefallene Präsentation nicht abschrecken: *Tron 2.0* ist eines der besten Spiele, die Sie in diesem Sommer von der brütenden Hitze ablenken. Ausgeliefert wird das Spiel übrigens nur auf DVD. Wenn es sich gut verkauft, dürfen Sie sogar mit einem weiteren Kinofilm rechnen. Wenn das kein Kaufgrund ist!

JOACHIM HESSE

FAZIT



JOACHIM HESSE

Tron 2.0 hat mich überrascht. Positiv. Zwar hatte ich bereits im Vorfeld einen guten Eindruck von dem Actionspiel. Doch je länger ich es daddelte, desto besser gefiel es mir. Das Jäger-und-Sammler-Prinzip löst in Kombination mit dem durchdachten Inventar-System bei mir ähnliche Suchtanfälle aus wie seinerzeit *Diablo 2*. Ich muss einfach jede Ecke des Levels absuchen, um Extras zu finden. Nur die Lichtrennen schwächeln entgegen meiner Erwartung. Trotz frei justierbarer Kamera fehlt hier meistens die Übersicht. Der Rest des Spiels ist aber Spitzenklasse. Kaufen!

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Nie hätte ich gedacht, dass mir ein Actionspiel mit starken Adventure-Anleihen so viel Spaß machen könnte. Die geniale Story und die heftigen Feuergefechte bauen genug Spannung auf, um banale Schalter- und etwas anspruchsvollere mathematische Rätsel zu lösen. Zudem steigern die Rollenspielelemente mit Charakterentwicklung und Ausrüstung die Motivation erheblich. Am besten gefällt mir die Grafik: Dieser Glüheffekt der sonst blanken Mauern sorgt für eine tolle und endlich auch mal innovative Optik!

KORREKT, ALTER!

Soundeffekte und Sprachausgabe sind in der getesteten englischen Version von *Tron 2.0* nahezu perfekt. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns noch das komplett ins Deutsche übersetzte Spiel. Was sollen wir sagen? Die übersetzten Texte und Stimmen lassen auf den ersten Blick keine Wünsche offen. Inhaltliche Schnitte gibt es nicht. Hervorragend!



»Gastrolle: Der neue Superman.«

TRON 2.0

MINDESTENS: 500 MHz, 256 MByte RAM, 2,2 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,4 GHz, 512 MByte RAM, 128 MByte Geforce FX

GENRE:	Action-Adventure
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Monolith Productions
VERTRIEB:	Buena Vista Games/THQ
INTERNET:	www.tron20.net
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Diskus Arena, Diskus Turnier, Lichtrennen, 1 Sp./DVD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	77%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	87%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	81%

EINZELSPIELER **85%**

SEHR GUT – Ein Spiel von Profis für Profis. Der digitale Kult lebt wieder!

»Mal ganz unter uns, Schwestern: Ich mag Chrom, aber am liebsten hab ich enges Leder.«

- Gigantische Level-Ausmaße
- Fähigkeiten steigen durch Implantate
- Rollenspielähnliches Inventar
- Fahrzeuge steuerbar
- 14 Einzelspieler-Missionen
- Mehrspielermodus

AUF DVD
NUR AUF AB-18-EDITION!
DEMO

Auch in Polen gibt's was zu holen!

Jawohl! Zum Beispiel einen coolen Ego-Shooter namens CHROME ...

Innovative Konzepte sind rar gesät und meist verfahren gerade Spielefirmen nach der Devise „Evolution statt Revolution!". Techlands Ego-Shooter *Chrome* ist da zwar keine echte Ausnahme, bietet aber einige Features, die sich wohltuend vom Einheitsbrei abheben. Das Inventar-System beispielsweise erinnert frappierend an Rollenspiele wie *Diablo* & Co. Sie können einen besiegten Gegner anklicken, woraufhin dessen Habseligkeiten auf dem Screen zu sehen sind. Durch Doppelklicks kann der Krempel dann dem eigenen Inventar beigefügt werden. Genau wie bei *Diablo* sollten Sie aber überlegen, was Sie alles mit sich herumschleppen wollen. Schließlich kann man nicht unbegrenzt Kram tragen. Gerade bei Waffen sollten Sie wählerisch sein. Es ist unmöglich, ein dickes Maschinen- und ein Scharfschützengewehr gleichzeitig mit sich zu führen. Die



»Auf dem Aussichtsturm geraten zwei Aussiedler in eine aussichtslose Situation.«

»Was, wenn Roboter Gefühle haben? Was, wenn wir soeben den Betthasen des linken Robos gekillt haben?«

Wahl der Waffe wiederum sollte sich auf Ihr Spielverhalten auswirken. Ob Sie wie Rambo durch die Gegend wüten oder sich vorsichtig vorantasten, liegt ganz bei Ihnen. Nur müssen Sie eben dabei das richtige „Werkzeug" zur Hand haben.

ÜBERMENSCH

Eine weitere erfrischende Eigenart von *Chrome* ist das Implantat-System. Im Lauf des Spiels statten Sie den Hauptcharakter Logan mit sieben solcher Hilfsmittel aus. Er kann dann schneller rennen, Infrarotsicht einsetzen, besser zielen und so weiter. Diese Fähigkeiten sind jedoch nicht unbegrenzt lange einsetzbar. Eine kleine Leiste zeigt, wann mit den Superkräften Schluss ist. Der Balken baut sich allerdings von selbst wieder auf und schon nach kurzer Zeit können Sie die Implantate erneut nutzen. Durch deren begrenzten Einsatz erhält das Spiel ein sehr taktisches Element. Wann Sie welches Implantat anwenden, kann von entscheidender Bedeutung für Ihren Erfolg sein. Die Gegner-Intelligenz ist zudem in den meisten Fällen sehr hoch, da freut man sich erst recht über solche Hilfsmittel.

ALLES HIGHTECH

Eine Besonderheit von *Chrome* ist die überwältigende Größe der Levels. Diese bieten komplette virtuelle Inseln mit kleinen Häfen, Wäldern, Seen, Gebäudekomplexen und feindlichen Lagern. Noch beachtlicher ist die Tatsache, dass innerhalb eines Levels nie nachgeladen wird. Wahrscheinlich sind die Ladezeiten zu Beginn deswegen so lang. Durch die offene Architektur ergibt sich ein sehr freies Spielgefühl. Auf der einblendbaren Karte werden missionskritische Ziele markiert, so dass Sie nie planlos durch die Gegend irren. Praktisch ist auch, dass Sie auf dieser selbst Wegpunkte setzen können. Auf dem Radar, der sich in der unteren Bildschirm-Hälfte befindet, sehen Sie zudem alle in unmittelbarer Nähe befindlichen Lebensformen als blinkende Punkte. Sie können die Punkte vorsichtig umgehen oder mit Gewalt dafür sorgen, dass sie vom Radar verschwinden. Im späteren Spielverlauf dürfen Sie sogar eine Tarnvorrichtung benutzen, die Ihre Spielfigur komplett unsichtbar macht. Allerdings nur solange Sie keine Waffe benutzen. Und wenn wir schon mal bei moderner Technik sind: Der hoch entwickelte Fuhrpark beschränkt sich nicht nur auf Buggys und kleine Flitzer. Logan kann sogar in das Cockpit von gepanzerten und bis an die Zähne bewaffneten Kampfrobotern steigen. Mit diesen Babys aufzuräumen, hebt die Stimmung ungemein.

DA STECKT WAS DRIN!

Die Story ist zwar ausgelutscht, wird aber dennoch

BESSER ALS SILIKON-MÖPSE?

Frauen mit Implantaten sehen geil aus. Doch Pamela Anderson verträgt deswegen trotzdem nicht mehr Schüsse aus einer Schrotflinte als andere und Gina Wild kann dank ihrer Implantate auch nicht im Dunkeln sehen. *Chrome*-Held Logan hat es besser. Seine Implantate sorgen nicht für eine ausgebeulte Bluse, sondern helfen bei Feuergefechten! Wir erklären Ihnen, wofür die Dinger eigentlich gut sind:


»Infrarot? Eigentlich müsste es in diesem Fall ja „Infrablau" heißen, oder?«

1. EYE SCOPE TS12
Die Cyber-Aufrüstung der Netzhaut ermöglicht es dem Helden, ohne zusätzliches optisches Hilfssystem zu zoomen. Kurz: Snipern ohne Scharfschützengewehr!

2. DERMAL ARMOR FDA210
Biokybernetischer Schutzschild. Die Schutzmembran, die den ganzen Körper umhüllt, mildert Verletzungen.

3. ADRENALINE PROCESSOR HITENDO
Keramisches Sehnen-Transplantat mit verstärktem Kunstherz. Dieses Ding macht selbst aus Otfried Fischer einen Zehnkämpfer.

4. TARGETING ASSISTANCE OCI TASV1.4
So etwas Ähnliches wie eine eingebaute Zielhilfe. Das sorgt heutzutage ja bei Ego-Shootern dafür, dass auch Harald Fränkel mal trifft.

5. MUSCLE IMPROVER ML-2002
Sehr praktisch! Dieses kleine Wunderdingens reduziert den Rückstoß, der beim Abfeuern einer Waffe entsteht.

6. HMN VISION SZWARCKOHL IV
Etwas veraltet, aber effektiv. Ein eingebautes Infrarotgerät, um Gegner im Dunkeln oder hinter Objekten aufzuspüren.

7. REFLEX BOOSTER TX 483-01
Bullet Time! Da Ihre Reflexe verbessert werden, erscheinen die Handlungen der Gegner wie in Zeitlupe. Unser Lieblings-Implantat.

INTERVIEW ES MUSS FRITTIERT UND KNUSPRIG SEIN!


Nein, Bartek Paul sieht ganz anders aus. Allerdings rückte er kein Bild von sich heraus.

Techland-Entwickler Bartek Paul stellte sich unserem knallharten Fragen-Bombardement. Anfangs gab er sich wortkarg, doch unser entwaffnender Charme lockerte seine Zunge bald.

PC ACTION **Läuft die Spiele-Entwicklung in Polen anders als in anderen Ländern – zum Beispiel den USA?**

BARTEK PAUL: Hmmm ... ja!

PC ACTION **Danke für die ausführliche Antwort. Wobei man über einige Ihrer Argumente sicher streiten kann. Kommen wir zur *Chrome*-Engine, die ja wirklich Power hat. Wann erleben wir sie das nächste Mal in Aktion?**

BARTEK PAUL: Nun ... bald.

PC ACTION **Das lässt Raum für Spekulationen! Kommen wir zu etwas anderem: Viele Deutsche haben Angst, Polen mit dem Auto zu bereisen. Wobei die Kartoffel-Fresser ja irgendwie vor allem Schiss haben. Trotzdem: Wie viele Autos wurden schon vom Techland-Parkplatz entwendet?**

BARTEK PAUL: Ich bin mir nicht ganz sicher. Doch ich nehme an, dass jedes der Autos schon einmal von irgendjemandem gestohlen wurde. Bei uns in Polen kauft man keine Autos. Man klaut die Dinger einfach.

PC ACTION **Die Möglichkeit, Implantate zu benutzen, ist eine willkommene Abwechslung im Shooter-Alltag eines Redakteurs. Hatten Sie noch andere coole Ideen, die es aber nicht ins Spiel geschafft haben?**

BARTEK PAUL: Natürlich! Eine unsichtbare, riesige Alien-Mega-Metropole! Eine nicht sichtbare Stadt, die so groß ist, dass sie einen ganzen Planet bedeckt. Zudem sollte sie bei jedem Sonnenuntergang ihr Erscheinungsbild ändern. Allerdings verwarfen wir die Idee, da unser Team nichts davon sehen konnte.

PC ACTION **Sehr interessant! Äh ... was ist Ihr absolutes Lieblingsspiel? Was ist Ihr Lieblingsfilm? Ihre Lieblingsband? Das Lieblingsessen und wer ist die schärfste Braut auf Erden (außer Susanna Sawatzky, die PR-Frau von Koch Media)?**

BARTEK PAUL: Mann, endlich mal ein paar ernsthafte Fragen! Lieblingsspiel: *Lasersquad* (C64). Lieblingsfilm: *Re-Animator 1*. Band: Kat, DCD und vielleicht etwas EBM (Anm. d. Red: Wir haben keine Ahnung, was das bedeutet.). Lieblingsessen: Hauptsache, es ist frittiert und knusprig! Schärfste Braut: natürlich meine Freundin (Susanna belegt natürlich Platz 2)!

PC ACTION **Wenn Sie nicht Spiele-Entwickler geworden wären, was würden Sie dann jetzt tun?**

BARTEK PAUL: Ganz im Ernst: Ich wollte schon immer Gehirn-Chirurg werden. Ein kreativer Job mit viel Verantwortung. Aber ohne abgeschlossenes Medizinstudium dürfte das wohl nix werden. Vielleicht ändert sich das ja mal.



CHROME

VERGLEICH

ST: ELITE FORCE 2	UNREAL 2	CHROME
GRAFIK		
82% Basiert auf der *Q3*-Engine. Sehr ordentlich, aber nichts Besonderes.	88% Noch immer wirklich hübsch anzusehen. Vor allem auf dicken Rechnern.	89% Die Qualität variiert je nach Szenario. Insgesamt ist *Chrome* aber ein grafisches Brett.
ABWECHSLUNG		
82% Ballern, Puzzles knacken und zahlreiche Nebenaufgaben absolvieren. Wirklich nett!	76% Ballern, laufen, ballern! Kompromisslose, für manche etwas eintönige Action.	85% Schleich-Missionen, Scharfschützen- und Fahrzeug-Einsätze: Top!
MEHRSPIELER-SPASS		
86% Klassische und abgefahrene Spielmodi sprechen jeden Mehrspieler-Fan an.	– Dummerweise gibt's in diesem Fall nur einen Einzelspielermodus. Schade!	80% Wegen dieses Spiels werden wohl keine LAN-Partys veranstaltet. Trotzdem gut.
SPIELSPASS		
87% Nicht nur Trekkies müssen hier zugreifen. Ein klassisch guter Ego-Shooter!	88% Gaaanz viel Action und geile Grafik. Perfekte Popcorn-Unterhaltung.	83% Sehr schade: Einige doofe Patzer verhindern eine höhere Wertung.
60% / 20% / 20%	80% / 5 / 15%	65% / 15% / 20%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Kämpfen; ROT= Denken; BLAU= Schleichen



PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KAUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

256 MB RAM		Geforce 2 MX	Geforce 2 Pro	Geforce 4 MX 440	Radeon 8500	Geforce 3	Geforce 4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce 4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

1.200 MHz, 256 MB, Geforce 3 Ti-200 — 1.800 MHz, 256 MB, Geforce 4 Ti — 2.500 MHz, 512 MB, Radeon 9700

512 MB RAM		Geforce 2 MX	Geforce 2 Pro	Geforce 4 MX 440	Radeon 8500	Geforce 3	Geforce 4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce 4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Chrome stellt extrem hohe Anforderungen an Ihre Hardware. Besonders die Grafikkarte wird stark gefordert – bei maximalen Details sollte es schon eine Karte der obersten Leistungsklasse sein. Damit Sie auch mit einer langsameren Karte noch eine flüssige Darstellung erhalten, sollten Sie die „Material Quality" auf „Normal" herabsetzen. Mit 512 MByte Speicher läuft das Spiel zwar nicht schneller, dafür werden die Ladezeiten reduziert. Bei 256 MByte vergeht über eine Minute beim Levelwechsel. Der namensgebende *Chrome*-Effekt auf den Objekten wird auf DX7-Karten (Geforce 2/4 MX) nicht dargestellt.

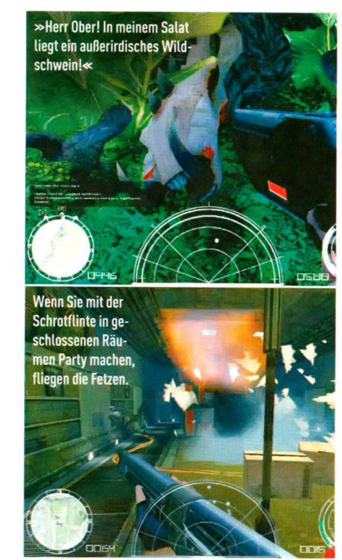
PRO & CONTRA

- \+ Insgesamt sehr gute Optik
- \+ Abwechslungsreich
- \+ Schönes Physikmodell
- \+ Toller Soundtrack
- \+ Riesige Levels
- \+ Gute Sprachausgabe
- – Sehr lange Ladezeiten
- – Gegner zielen mitunter zu gut
- – Figuren nicht ganz so schön
- – Hohe Hardware-Anforderungen
- – Keine Bots im Mehrspielermodus
- – Oft zu kleine Schalter (fitzelige Bedienung)

interessant erzählt. Der Söldner Logan wird von seinem Partner betrogen und muss von der Bildfläche verschwinden. Auf seiner Flucht trifft er die scharfe Carrie und fortan ziehen die beiden gemeinsam ihr Ding durch. Das Glück währt nicht lange, denn schon bald wird Logan von seiner Vergangenheit eingeholt. Die Einzelspieler-Kampagne bietet einiges an Abwechslung und Langzeitmotivation. Mal müssen Sie eine gegnerische Einrichtung in die Luft jagen, dann wieder verteidigen Sie Ihr Camp gegen Roboter, Panzer und jede Menge Soldaten. Langweilig wird Ihnen beim Spielen ganz bestimmt nicht. Zusätzlich spendieren die Entwickler einen relativ intuitiv zu bedienenden Editor, mit dem Sie eigene Levels basteln können. An die Mehrspieler-Fraktion haben die Entwickler auch gedacht, wobei Sie diesen Teil eher als nette Dreingabe sehen sollten. Deathmatch, Domination, Capture the Flag und so weiter – mehr als Standardkost gibt's nicht. Der Spielspaß steigt jedoch mit der Zahl der beteiligten Spieler. Bots sind übrigens nicht enthalten.

GIBT ES MANKOS?

Kommen wir zu den weniger schönen Dingen. Zwar verhalten sich die Gegner meist schlau, verstecken sich hinter



»Herr Ober! In meinem Salat liegt ein außerirdisches Wildschwein!«

Wenn Sie mit der Schrotflinte in geschlossenen Räumen Party machen, fliegen die Fetzen.

So spielt sich Chrome

Unser Held Logan hat alle Hände voll zu tun. Da er kein Gewerkschaftsmitglied ist, muss er eben alles selber machen.

BALLERN	FAHREN	IMPLANTATE BENUTZEN	PUZZLE SPIELEN
			
Blaue Bohnen im Akkord. Was haben Sie erwartet? Ist schließlich ein Shooter!	Ballern und fahren – was kann es Schöneres geben? (Ballern und einen fahren lassen)	Dank der modernen Bio-Technik können Sie auch ohne Scharfschützengewehr zoomen!	Memory für Arme: In Computersysteme zu hacken, ist gar nicht mal so schwer

Objekten und feuern aus der Deckung. Doch realistisch wirkt das nicht immer. Oft zielen die lieben Feinde nämlich zu gut. Während Sie im tiefen Gras liegen und keine zehn Meter weit sehen können, treffen die Typen aus riesigen Distanzen voll ins Schwarze. Als Entschuldigung könnte man vorbringen, dass die Gesellen alle Implantate benutzen und somit Supermenschen sind. Nerven tut es trotzdem zuweilen. Dass die Treffer-Animationen der Gegner etwas übertrieben wirken, fällt da weniger ins Gewicht. Es sieht aber verdammt witzig aus, wenn ein Soldat nach einem Headshot einen Rückwärtssalto hinlegt. Auffällig ist auch der Qualitätsunterschied zwischen Außen- und Innen-Arealen. Im Freien lässt die *Chrome*-Engine so richtig die Muskeln spielen. Einfach nur „Wow!". Innerhalb von Gebäuden macht sich jedoch ein wenig Einfallslosigkeit bemerkbar. Zudem wirken sämtliche Charaktere im Vergleich zur grafisch eindrucksvollen Umgebung etwas detailarm und verfügen über leicht unproportionierte Gesichter. Übrigens: Die deutsche Fassung bietet eine lokalisierte Sprachausgabe (Logan bekommt die Synchronstimme von Antonio Banderas verpasst) und wird in Sachen Gewalt etwas entschärft: Getötete Gegner lassen sich nicht mehr anschießen. In der ausländischen Version kann man munter weiter auf Polygon-Leichen feuern, um das schöne Physik-Modell zu studieren.

AHMET ISCITÜRK

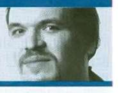
»Wer an der Raststätte die Wiese mit dem Klo verwechselt, wird in Zukunft gefilmt.«

ZU STARK FÜR DIESE WELT?

Chrome ist in Sachen Hardware-Anforderung sehr anspruchsvoll. Eventuell zu anspruchsvoll?

Laut Hersteller sind ein 2-GHz-System und eine Geforce-4-Karte nötig, um *Chrome* mit allen Details flüssig zu spielen. Das klingt für manch einen ziemlich happig. Doch im Test-Alltag sah es noch viel schlimmer aus. Wir haben *Chrome* auf verschiedenen Systemen getestet und selbst auf einem P4 2 GHz mit über 1 Gigabyte RAM und einer Radeon 9800 Pro lief das Spiel nicht immer hundertprozentig flüssig. Genauere Ergebnisse entnehmen Sie unserem Leistungscheck auf Seite 96.

FAZIT



JOACHIM HESSE

Bei Worten wie Chrom dachte ich bislang nur an Radkappen oder Motorradzubehör für Harley-Fahrer. Ab jetzt ist das anders. *Chrome* ist ein wirklich packender Ego-Shooter, der nur mit viel, viel Taktik zu lösen ist: der ideale Füllkörper für die Wartezeit auf *Far Cry*. Nur schade, dass selbst der dickste PC beim Anblick des Spiels zu ruckeln beginnt. Trotzdem ein guter Shooter, dem meiner Meinung nach aber der letzte Feinschliff fehlt. Da mir ein schwieriges Spiel pro Monat reicht, entscheide ich mich für *Tron 2.0*.

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Ich liebe dieses Spiel! *Chrome* sieht spitzenmäßig aus, bietet eine Menge Action und hebt sich durch dezente Innovationen von der Konkurrenz ab. Dass die Grafik erste Sahne ist und die Größe der Levels sowie die Weitsicht unglaublich sind, kann ich auch nicht oft genug erwähnen. Natürlich gibt es auch Mängel, wie die zu perfekt zielende KI, ewige Ladezeiten oder den dämlich aussehenden Hauptcharakter. Trotzdem: *Chrome* ist mein persönliches Spiel des Monats!

CHROME

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,7 GByte HD, Win 98
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Techland
VERTRIEB:	Koch Media
INTERNET:	http://chromethegame.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	24. September

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Domination, Capture the Flag, 32fach verchromt; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	82%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	89%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	80%

EINZELSPIELER **83%**

SEHR GUT – Wer einen dicken Rechner hat, sollte zugreifen!

Bin ich schon draußen?

1963 flimmerte THE GREAT ESCAPE über die Kinoleinwand. Jetzt, 40 Jahre später, die Spielumsetzung über den PC-Monitor.

AUF DVD
VIDEO

- Kampagne mit 18 Missionen
- Basiert auf Kino-Klassiker
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Kein Mehrspielermodus

The Great Escape: Gesprengte Ketten gehört noch heute zu den besten so genannten „Prison Escape Movies". Regisseur John Sturges Streifen basierte auf einer wahren Begebenheit, die sich im Zweiten Weltkrieg zugetragen hat. In einem deutschen Kriegsgefangenenlager arbeiten alliierte Gefangene den wohl spektakulärsten Fluchtplan aller Zeiten aus. Hunderte sollen durch einen Tunnel in die Freiheit fliehen und dann über die Grenze flüchten. Am Ende schaffen es aber nur rund 70 Männer aus dem Lager Stalag Luft III zu entkommen. Viele werden auch auf ihrem Weg in Richtung Grenze erwischt. Das Epos, das für den Oscar nominiert war, hat auch heute nichts von seiner Faszination eingebüßt. Wird das Spiel dem filmischen Meisterwerk gerecht? Der Frage gehen wir im Laufe dieses Artikels auf den Grund.

»Ahmet Iscitürk wäre ja auch gerne wie Steve McQueen: tot!«

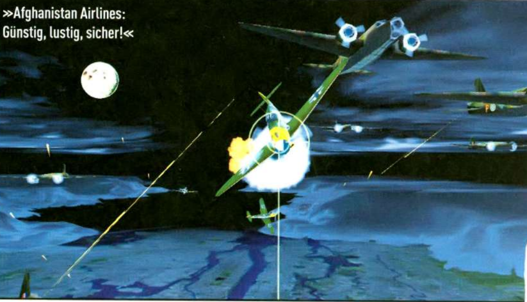
DARUM GEHT'S

Sie schlüpfen in die Rolle diverser alliierter Kriegsgefangener. Aus der Verfolgerperspektive steuern Sie Ihre Spielfigur durch Szenarien wie Flugplätze, Gefangenenlager oder zerbombte Dörfer. Das sieht nicht nur abwechslungsreich aus, sondern spielt sich auch sehr kurzweilig. Mal schleicht man durch ein Lager, weicht den Lichtkegeln der Suchscheinwerfer aus und mogelt sich an Wachposten vorbei. Dann wiederum befreien Sie französische Freiheitskämpfer aus den Klauen der Wehrmacht und ballern sich durch ein sturmtruppenverseuchtes Dorf. Selbst Steve McQueens berühmte Motorrad-Hatz aus dem Film dürfen Sie nachspielen. Nicht abwechslungsreich genug? Wie wär's dann mit einem waschechten Luftkampf, der Sie direkt ans Bordgeschütz eines Kriegs-Fliegers verfrachtet? Eines ist also klar: Langweilig wird es dem Spieler definitiv nicht.

AUS FEHLERN GELERNT

Am ehesten lässt sich *TGE* mit *Prisoner of War* vergleichen. Der Codemasters-Titel bot ja dieselbe Thematik. Einige der Entwickler waren sogar an bei-





»Afghanistan Airlines: Günstig, lustig, sicher!«

INTERVIEW DIE SCHÖNEN UND DAS BIEST

Es gibt keine blöden Fragen, sondern nur blöde Antworten. Und PC ACTION, das Magazin, das blöde Fragen stellt. Zum Beispiel Creative Director Patrick O'Luanaigh und zwei bezaubernden Raumpflegerinnen des Unternehmens!

PC ACTION Shiny Entertainments *Enter the Matrix* war nicht unbedingt ein „hervorragendes" Spiel. Irgendwie scheint dies ja bei fast allen Filmlizenz-Titeln Gesetz zu sein. Bricht *The Great Escape* (*TGE*) dieses Gesetz?

PATRICK: Das hoffen wir. Die größte Stärke von *TGE* ist die abwechslungsreiche Spielmechanik. Der Spieler weiß nie, was als Nächstes passiert. Es gibt viele Kämpfe mit jeder Menge Action. Aber ebenso muss man viel schleichen und etwa virtuelle Wachen von hinten erwürgen, ohne Aufsehen zu erregen. Nicht zu vergessen, dass man auch mal Motorrad fahren darf und stationäre MGs bedient!

»Wir wissen, dass du nicht gerne fotografiert wirst, Mensch! Aber diese PCA-Penner wollen ein Bild!«

PC ACTION Ist es die gleiche Story wie im Film oder bietet ihr etwas komplett Neues?

PATRICK: Die Handlung orientiert sich nah am Original. Aber wir haben einiges hinzugefügt. Das Spiel besteht quasi aus drei Teilen. Ein Teil zeigt die vier Hauptfiguren, bevor Sie sich im Lager kennen lernen. Wie wurden sie gefangen genommen? Was taten sie im Krieg? Das Handlungszentrum stellt aber das Lager Stalag Luft III und seine Umgebung dar. Der dritte und wohl größte Teil des Spiels zeigt die Charaktere nach dem Ausbruch.

PC ACTION Es geht um den Zweiten Weltkrieg und die Deutschen sind logischerweise die Bösen. Wird es coole Kraut-Sprachausgabe geben? So was wie: „Halt, it's the American Scum! Schweinsaugen!"

PATRICK: Das kommt drauf an, ob man in Deutschland lebt oder in einem englischsprachigen Land. Bei euch wird's deutsche Sprachausgabe geben. Wir Engländer sind jedoch (dank alter Kriegsfilme) an überzogen wirkende Akzente von Englisch sprechenden Wehrmachts-Soldaten gewöhnt.

PC ACTION Haben Sie Codemasters *Prisoner of War* gespielt? Was sind die Unterschiede zu Ihrem aktuellen Produkt?

PATRICK: Ich hab sogar an *Prisoner of War* gearbeitet. *POW* war ein sehr gutes Spiel, aber es fehlte die Action. Das Schleichen war schön, aber als Spieler wollte man sich am liebsten einfach eine Pixel-Knarre schnappen und richtig aufräumen. *TGE* ist anders. Hier gibt es Schleich- und Action-Elemente! Das Thema der Titel ähnelt sich, aber *TGE* bietet ein einzigartiges Flair, das man nirgendwo sonst bekommt!

PC ACTION Okay, mit wem würden Sie am liebsten ein paar Biere schlürfen: Bill Gates, Tony Blair, Homer Simpson oder Bruce Lee?

PATRICK: Homer Simpson – knapp gefolgt von Bill Gates! Ich wollte schon immer wissen, wie ein Duff-Bier schmeckt.

Wer steckt wirklich hinter so einem Unternehmen? Wer sorgt dafür, dass bei SCI Games alles sauber läuft? Genau! Es sind die lustigen Reinemache-Frauen!

PC ACTION Liebe Clean Cleaners! Was genau ist eure Aufgabe bei SCI?

CLEAN CLEANERS: Wir sind die reinen Reinemachefrauen der geliebten SCI-Büros.

PC ACTION Wie würden Sie die SCI-Angestellten generell einstufen? A) seltsam B) sexy C) seltsam und sexy D) sehr talentiert und nett oder E) Wir hassen sie!

CLEAN CLEANERS: Definitiv F. Einfach nur schmutzig und versaut!

PC ACTION Was war das Seltsamste, was ihr in den SCI-Studios je erlebt habt?

CLEAN CLEANERS: Es war zu hart, um es in eurer ehrenwerten Zeitschrift zu veröffentlichen! Jedenfalls wurde anscheinend niemand verletzt und alle Beteiligten wirkten ziemlich happy – zumindest, bis sie von uns ertappt wurden. Nie zuvor haben wir so viele herrenlose Damen-Slips auf einem Haufen gesehen!

PC ACTION Mal im Ernst. Wie viele SCI-Nerds habt ihr bereits auf Knien um ein Rendevouz angefleht? Die Typen in diesem Business sind ja oft sehr einsam.

CLEAN CLEANERS: Also hier gibt es eine Menge liebenswerter Typen. Aber anscheinend fühlen die sich nicht zu unseren Schrubbern und Gummi-Handschuhen hingezogen, dabei sind Sie doch so schmutzig und versaut! Wenn sie uns nach der Arbeit beim Bingo sehen würden, könnten sie vor Aufregung wohl kaum mehr ihre Joysticks kontrollieren!



»Erotik pur. Warum wechseln die beiden nicht ins Model-Business?«

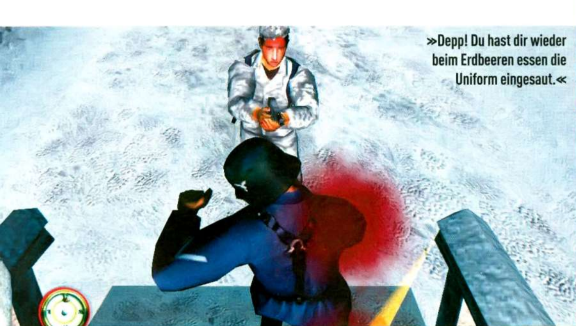
den Titeln beteiligt, wie Sie auch unserem Interview auf dieser Seite entnehmen dürfen. Doch im Endeffekt könnten die Spiele verschiedener nicht sein. Der größte Unterschied ist die Tatsache, dass Sie jetzt auch selbst zur Waffe greifen können und nicht nur die Rolle des Gejagten übernehmen. Dadurch ergeben sich natürlich mannigfaltigere Möglichkeiten, was die Spielmechanik betrifft. Bei *TGE* müssen Sie nicht ständig nur an fiesen Nazis vorbeischleichen und sind ihnen auf Gedeih und Verderb ausgeliefert. Im unbewaffneten Zustand haben Sie die Möglichkeit, mit Ihren Fäusten zuzuschlagen oder virtuelle Wachposten dezent von hinten mit einem Würgegriff außer Gefecht zu setzen. Den Körper sollten Sie dann am besten verstecken.

MIT SCHUSS

Hin und wieder dürfen Sie Schießprügel aufsammeln. Mal ist es lediglich eine Pistole, ein anderes Mal ein schmuckes Maschinengewehr. Mit einem Klick auf den rechten Maus-



»Missverständnis bei der Probe zur Wilhelm-Tell-Aufführung: Statt den Apfel von der Birne zu schießen, traf der Schauspieler voll in die Birne.«



»Depp! Du hast dir wieder beim Erdbeeren essen die Uniform eingesaut.«

THE GREAT ESCAPE: GESPRENGTE KETTEN



PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

LEISTUNGSMERKMALE

The Great Escape gibt sich sehr genügsam: bereits mit einer Geforce 3 Ti 200, einem 1.300-MHz-Prozessor und 256 MByte Hauptspeicher steht einem ruckelfreien Spiel nichts mehr im Weg. Ab einer Geforce 4 Ti-4200 oder Radeon 9600 Pro aufwärts können Sie 2X-Kantenglättung aktivieren, wodurch eine deutlich bessere Bildqualität erreicht wird. Mit einer Geforce 2 MX sollten Sie die Farbtiefe auf 16 Bit herabsetzen. Auf der niedrigsten Detailstufe sorgt sogar ein System mit 900 MHz und einer Geforce 2 MX noch für eine flüssige Darstellung.

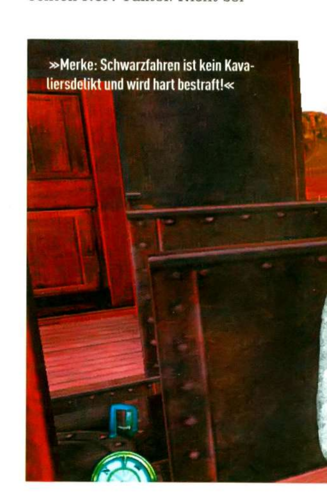
PRO & CONTRA

- \+ Toller Soundtrack
- \+ Relativ viel Abwechslung
- \+ Nette Story
- \+ Sympathische Helden
- \+ Spannende Ausbruchslevels
- \+ Deutsche Sprachausgabe
- \+ Gute Padsteuerung
- − Grafik nicht wirklich toll
- − Steuerung hakt ab und zu
- − Kein Mehrspielermodus
- − Kamera bei Schießereien nicht optimal

button wechseln Sie in die Ego-Perspektive, die das Zielen erleichtert. Wobei der Begriff „Zielen" relativ ist. Denn selten fliegt eine Kugel genau dorthin, wo sich das Fadenkreuz befindet. Das liegt wohl daran, dass die Macher die „Streuung" der alten Waffen simulieren wollte. Nervig ist es trotzdem, weil die Munition knapp bemessen ist und es zur Glückssache wird, Gegner genau zu treffen. Doof ist auch, dass Sie sich in der Ego-Ansicht nicht bewegen dürfen, da die Software sonst sofort wieder in die Verfolgerperspektive wechselt. Bei dieser wird das Ziel aber dummerweise meist von der eigenen Spielfigur verdeckt. Also ballert der PC-Besitzer meist aus der Ego-Perspektive, rührt sich nicht vom Fleck und wird so zur leichten Beute für die Gegner.

STEUER-VORTEILE

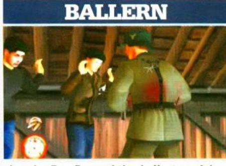
Da *The Great Escape* auch für Xbox und PS2 erscheint, bietet sich auch die Steuerung per Joypad an. Die PC-Fassung steuert sich per Pad ordentlich. Doch mit der Tastatur klappt es einen Tick besser, wenngleich keinesfalls perfekt. Manchmal wird's recht hakelig – vor allem, wenn Sie sich sehr nah bei anderen Objekten befinden. Ganz schlimm: Sie erdrosseln eine Pixelwache und wollen diese zu einem ruhigen Plätzchen zerren. In möblierten Zimmern etwa entwickelt der Transport des Körpers einen echten Nerv-Faktor. Nicht sel-


»Merke: Schwarzfahren ist kein Kavaliersdelikt und wird hart bestraft!«

So spielt sich The Great Escape

Als Kriegsgefangener hat man es nicht leicht und jede Menge zu tun. Als Kriegsgefangener mit Fluchtplänen hat man aber noch mehr Stress!

BALLERN



Aus der Ego-Perspektive ballert es sich am schönsten und sichersten.

SCHLEICHEN



Immer schön vorsichtig! Sie sind schließlich absolut in der Unterzahl!

PRÜGELN



Wie in der Dorf-Disco: Ein gezielter Schlag sagt mehr als 1.000 Worte.

FLUCHTWEGE BASTELN



Arghh! Maschendrahtzaun! Wie wir dieses pervertierte Wort hassen!



»Also, es ist wirklich nicht so, wie es aussieht! Ganz und gar nicht!«

ten blieben wir an stinknormalen Stühlen oder Holzkisten hängen. Etwas mehr Feintuning wäre wohl angebracht gewesen.

DETAILARMES DEUTSCHLAND

In grafischer Hinsicht kann *TGE* nicht wirklich begeistern. Man merkt dem Multi-Plattform-Titel an, dass die Entwickler ihn nicht direkt auf den PC zugeschnitten und optimiert haben. Weder die Zahl der verwendeten Polygone (grafische Bauteile), noch die Qualität der Texturen (Oberflächenstrukturen) hauen den Spieler vom Hocker. Dies soll nicht bedeuten, dass die Grafik schlecht ist, doch ein paar Details mehr hätten nicht schaden können. Die Geräuschkulisse und musikalische Untermalung sind hingegen prima gelungen. Übrigens bediente sich der Hersteller des Original-Soundtracks zum Film. Auf diversen Webseiten wurde übrigens bemängelt, dass der Titel keinerlei Surround- oder 3D-Sound bietet. Das dürfte unserer Meinung nach nur einen klitzekleinen Teil der Spieler wirklich stören. Es gibt sicherlich einige Kritikpunkte, die sich entsprechend auf die Wertung auswirken. Doch letztlich haben wir es mit einem überaus unterhaltsamen Action-Adventure zu tun. Selbst wenn Sie dem direkten Konkurrenten *Prisoner of War* nichts abgewinnen konnten, sollten Sie diesem Titel eine Chance geben. AHMET ISCITÜRK



FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Erstaunlich! Normalerweise sind Filmumsetzungen immer unter aller Kanone. *TGE* bestätigt als Ausnahme die Regel. Die geniale Atmosphäre von *Gesprengte Ketten* kommt nicht auf, aber der abwechslungsreiche Spielinhalt beschert einige vergnügliche Stunden. Grafikmängel und besonders die unpräzisere Steuerung verhindern höhere Weihen – denn sooo ungenau schossen die damaligen Waffen in Wirklichkeit auch wieder nicht.

FAZIT

AHMET ISCITÜRK

Ich liebe den Film und das Spiel mag ich auch. Während der direkte Konkurrent *Prisoner of War* kaum Abwechslung bietet, wird dem Spieler bei *TGE* einiges geboten. Vor allem die Tatsache, dass man selber zur Waffe greifen darf, erhöht den Spaßfaktor ungemein. Dass Sie pro Level nur dreimal speichern dürfen, ist hingegen eher Geschmackssache. Obwohl ich kein Hardcore-Quicksaver bin, hat mich diese Limitierung etwas genervt. Schade ist auch, dass der Titel optisch eher durchwachsen daherkommt. Genau wie meine Kollegen ...

THE GREAT ESCAPE

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win 98
SINNVOLL: 1,2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Pivotal Games/ SCI
VERTRIEB:	Take 2 Interactive
INTERNET:	www.thegreatescapegame.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	30. September

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hier flüchten Sie alleine.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	71%
GRAFIK	73%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

77%



GUT – Freunden des Genres sehr zu empfehlen!

»Auch eine Möglichkeit, die Landebahn freizukriegen ...«

»Radarfallen machten Werner immer schon aggressiv.«

Rumms! Fallera!

PC ACTION GOLD



Für alle, die vom Weltkriegs-Shooter BATTLEFIELD 1942 nicht genug kriegen können, gibt's mit SECRET WEAPONS OF WW2 explosiven Nachschub.

Beim zweiten Add-on haben die Entwickler viele Wünsche der riesigen Community berücksichtigt und neben acht neuen Schlachtplätzen und vier frischen Waffen 16 neue Vehikel integriert. Wie der Name *Secret Weapons of WW2* bereits vermuten lässt, handelt es sich durchweg um Fahr- und Flugzeuge aus den geheimen Forschungslaboratorien der Deutschen und der Alliierten, die damals größtenteils gar nicht mehr im Kampf zum Einsatz kamen.

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Dazu zählt unter anderem ein Horton-HO-229-Kampfflugzeug, das mit einem 30mm-Maschinengewehr ausgestattet ist. Außerdem gibt's einen amerikanischen Sherman-Panzer samt T-34-Calliope-Raketenwerfer mit unglaublicher Durchschlagskraft, einen US-Panzerkampfwagen mit XXL-Rohr, den deutschen Sturmtiger, das Transportflugzeug C-47, das auch als mobiler Spawn-Punkt dient, den düsenjetähnlichen Jäger Armstrong Whitworth AW-52, die Flugabwehrrakete Wasserfall und den deutschen Abfangjäger Natter, der mit einem Katapult in die Luft „geschossen" wird. Hinzu kommen Schwimmwagen, Motorräder und als Krönung ein Raketenrucksack, mit dem Sie durch die Lüfte schweben können.

SCHÖNE SCHLACHTEN

Zum Einsatz kommen die neuen Waffen an acht durchweg erstklassig nachgebildeten Kriegsschauplätzen – zu verschiedenen Tages- und Jahreszeiten. So können Sie beispielsweise die Schlacht um die Rüstungshochburg Essen nachspielen, um die letzte Nazi-Bastion Adlernest kämpfen, die V2-Raketenbasis in Peenemünde verteidigen oder die „Gotenlinie" als Sieger verlassen. Neben den bekannten Spielvarianten wartet ein neuer Missionsmodus, bei dem Sie bestimmte Einsatzziele erfüllen müssen. Der Einzelspielermodus bietet immer noch eher durchschnittliche Unterhaltung, was an der nach wie vor dürftigen Gegner-KI liegt. Dafür versprechen die frischen Karten und Fahrzeuge noch mehr Mehrspieler-Freuden. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Battlefield 1942 simulierte den Zweiten Weltkrieg bisher immer äußerst realistisch – den echten Waffen und originalgetreu nachgebildeten Schlachten sei Dank. Nun kommen angebliche Wunderwaffen wie der jetpackähnliche Raketenrucksack oder der Abfangjäger Natter aus Hitlers Laboratorien ins Spiel, die dem Ganzen einen für meinen Geschmack etwas zu futuristischen Touch verleihen. Dem Spielspaß tut das aber keinen allzu großen Abbruch, zumal alle acht neuen Karten richtig gut gelungen sind. Vor allem die Schlacht um die letzte Nazi-Festung Adlernest ist allererste Sahne und verspricht kochend heiße Mehrspielerduelle.

BF 1942 – SECRET WEAPONS OF WW2

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 400 MByte HD, Win98, BF 1942	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Dice
	VERTRIEB:	EA
	INTERNET:	www.battlefield1942.com
SINNVOLL: 2.200 MHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Frei ab 16
	TERMIN:	5. September

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Capture the Flag, Team-Deathmatch, Eroberung, Mission; 1 Sp. pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-64 Spieler
INTERNET: 2-64 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	72 %
STEUERUNG	75 %
GRAFIK	87 %
SOUND	83 %
EINZELSPIELER	63 %

MEHRSPIELER



SEHR GUT – Erstklassiges Erweiterungsset mit etwas gewöhnungsbedürftiger Thematik



LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!



21. 8.-24. 8. 2003

mehr Games

mehr Hardware

mehr Action














WWW.GC-GERMANY.COM

- Genre-Mix mit Action-, Adventure- und Rollenspiel-Elementen
- 7 karibische Inseln des 17. Jahrhunderts
- Rund 15 Schiffstypen
- 10 Charaktereigenschaften, 35 Talentwerte
- Kein Mehrspieler-Modus

»Scheiße, Segel brennt!«

Das kann sich Seen lassen!

AUF DVD
VIDEO

Abzuhauen ist anfangs ein guter Tipp, wenn bei FLUCH DER KARIBIK ein schwarzes Piratensegel am Horizont auftaucht. Vor dem Spiel selbst sollten Sie aber nicht sofort Reißaus nehmen.

Der Einstieg in diesen Artikel könnte einige Mitarbeiter der Firma Ubi Soft verstimmen und Ihnen – liebe Leser – fingerdicke Verwunderungs-Runzeln in die Stirn furchen. Trotzdem muss das jetzt raus: Jawohl, nach etlichen Spielstunden mit *Fluch der Karibik* hassen wir den smarten Protagonisten Nathaniel Hawk. Weil der heroische Freibeuter bei den Landgefechten mit seinem rostigen Säbel längst nicht alle Feindattacken lässig pariert. Trotz permanenten Drucks auf die rettende Block-Taste, unsere Tastaturen mögen uns verzeihen. Und weil wir noch immer (erwähnten wir schon die etlichen Spielstunden?) in der Hitze eines Seegefechts falsche Kommandos erteilen. Derjenige Entwickler, der es fertig brachte, für die Spielsteuerung an Land und auf See zwei völlig unterschiedliche Eingabemethoden zu „designen", sollte zum Kielholen in die Fluten geschubst werden. Okay, wir müssen zugeben, dass wir Nathaniel zugleich lieben. Weil unser Kapitän eine lebendige Welt ziemlich frei erkunden darf. Wer liebt, muss auch leiden können, heißt es. Wie wahr!

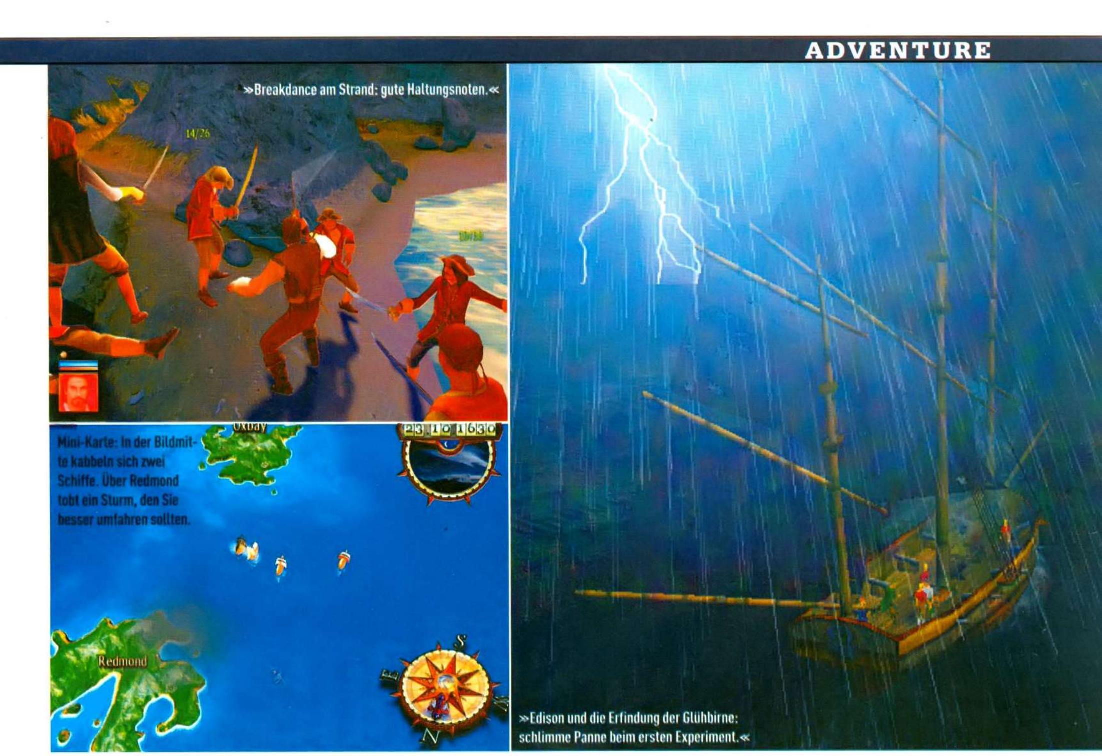

»Die würde ich jetzt gerne mit meinem Säbel kitzeln.«

MIX MAL WAS!

Was ist *Fluch der Karibik* eigentlich für ein Spiel? Sie erinnern sich noch dunkel an den Sid-Meier-Klassiker *Pirates*, wenn Sie in den hintersten Windungen Ihres Gehirns kramen? Dann haben Sie den richtigen Kurs gesetzt. Auch bei *Fluch der Karibik* bereisen Sie als Kapitän dieselbe, genauer gesagt stromern Sie zwischen sieben Inseln herum. In Seegefechten liefern Sie sich Kanonen-Duelle mit Piraten und den Handelsmächten des 17. Jahrhunderts. Schiffe können geentert werden, auch auf Säbelduelle dürfen Sie sich freuen. Doch *Fluch der Karibik* hat noch mehr zu bieten. Zum Beispiel eine Rollenspiel-Komponente: Mister Hawk sammelt durch gewonnene Kämpfe Erfahrungspunkte, durch die Sie den Knaben im Spielverlauf zum fast unbesiegbaren Seewolf machen – indem Sie zehn Charakterwerte steigern. Zusätzlich gibt's 35 ausbaubare Talente. Raffzähne unter Ihnen dürfen auch Handel treiben und sogar schmuggeln. Das Handelssystem ist aber bewusst einfach gehalten. Zum Beispiel verändern sich die Preise der Waren im Spielverlauf nicht, wenn Sie Ihr Krämertalent nicht steigern.

FRANKREICH-ENGLAND: 1:0

Eine Hintergrundstory bekommen Sie natürlich auch serviert. Nathaniel Hawk wird Zeuge, als die französische Flotte das englische Oxbay erobert. Er kann soeben noch fliehen und erstattet dem britischen Gouverneur der Nachbarinsel Bericht. Der zeigt sich empört und schanzt unserem Seebären fortan lukrative Auf-



»Breakdance am Strand: gute Haltungsnoten.«

Mini-Karte: In der Bildmitte kabbeln sich zwei Schiffe. Über Redmond tobt ein Sturm, den Sie besser umfahren sollten.

»Edison und die Erfindung der Glühbirne: schlimme Panne beim ersten Experiment.«

träge zu. Erst später findet Hawk heraus, dass auch der Brite in dunkle Intrigen verwickelt ist. Alles scheint sich um einen sagenumwobenen Inkaschatz und einen gefährlichen Mythos zu drehen. Durch die knapp 40 Missionen gewinnen Sie reichlich an Erfahrung und Geld. Letzteres investieren Sie in größere Schiffe. Was wichtig ist, wenn Sie später ein paar Piraten aufs Korn nehmen wollen. Mit Ihrer Anfangsjolle können Sie eine gut ausgestattete Fregatte kaum gefährden. Erscheint Ihnen eine Mission mal zu schwierig, steigen Sie einfach für eine bestimmte Zeit aus der Story aus und verdienen sich als Händler, Fährmann oder Kopfgeldjäger zusätzliche Sporen. Etwas ärgerlich: Das Spiel ist vorbei, wenn Sie den letzten Story-Auftrag erledigt haben. Aber mit dem können Sie sich zum Glück ja Zeit lassen.

HACH, IST DAS SCHÖN!

Es lohnt sich, möglichst jeden Winkel an Land zu Fuß zu erkunden. Oft finden Sie in unverschlossenen Häuschen kleinere Schätze. Nicht selten erhalten Sie bei einem Gespräch mit einem Dorfbewohner wichtige Informationen. Die häufigen Säbelduelle an Land bereiten Action-Profis kaum Probleme. Mit dem richtigen Timing beim Tastendruck erledigen Sie selbst drei Gegner locker. Mehr Feinde sollten Sie aber nicht gleichzeitig anpiksen. Dann funktioniert die Blockfunktion nämlich nicht mehr. Spaß macht auch die Reise auf dem Meer. Größere Strecken legen Sie auf einer 2D-Karte zurück. Kommen Sie einem anderen Segler zu nah oder geraten in einen Sturm, schaltet die Software automatisch auf die 3D-Ansicht um. Gratulation an Entwickler Akella für deren Gestaltung! Freuen Sie sich auf beeindruckende Wetter- und Tageszeitenwechsel, wunderschöne Lichtspiegelungen und eine äußerst „nass" wirkendes Meer. Kein Wunder, dass deshalb auch die Seegefechte überzeugen, für die Sie vornehmlich taktisches Geschick benötigen. Wenn bloß nicht die unnötig komplizierte Kombination aus Maus- und Tastatursteuerung wäre ... aber das Thema hatten wir ja schon. CHRISTIAN BIGGE

FAZIT

CHRISTIAN BIGGE

Fluch der Karibik **bringt alle Zutaten mit, die einem prima Piraten-Epos gut zu Gesicht stehen: eine Prise Rollenspiel, eine nette Story, See- und Landkämpfe in ansprechender Optik, eine lebendige Spielumgebung, relative Handlungsfreiheit. Dazu dürfen Sie selbst durch den Charakterausbau Ihren spielerischen Schwerpunkt bestimmen. Schön! Die etwas dürftige deutsche Sprachausgabe und den fehlenden Mehrspieler-Modus vermisse ich nicht wirklich. Dafür aber eine durchdachte Steuerung. Ungeduldige Seebären werden wohl frustriert in der nächsten Taverne versacken, ehe sie der Charme des Spiels erreicht. Das wäre schade, denn etwas Ausdauer wird später mit Spielspaß belohnt.**

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Port Royale (abgewertet)	82%
Fluch der Karibik	77%
Sea Dogs	64%

Im Vergleich zum Akella-Vorgänger *Sea Dogs* ist *Fluch der Karibik* in allen Belangen besser. Der Neuling punktet nicht nur optisch, sondern vor allem durch die detailreichere Spielwelt. *Port Royale* von Ascaron spielt auch in der Karibik und bietet gelungene Seegefechte, glänzt aber vor allem durch das umfangreiche Handelssystem.

FLUCH DER KARIBIK

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 1,5 GByte HD
SINNVOLL: 1.200 MHz, 256 MByte RAM, Win98

GENRE:	Action-Adventure
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Akella/Bethesda
VERTRIEB:	Ubi Soft
INTERNET:	http://pirates.bethsoft.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	28. August

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nix gibt's, hier wird allein geschifft!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	74%
STEUERUNG	65%
GRAFIK	85%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	–%

EINZELSPIELER 77 %

GUT – Schwieriger Einstieg ins Freibeuterleben. Später motivierend.

- 3D-Engine
- Klassische 2D-Steuerung
- 6 Kampagnen mit 30 Missionen (4 bis 6 pro Kampagne)
- 6 Völker: Spanier, Waldindianer, Prärieindianer, Briten, Patrioten, Siedler
- Tag- und Nachtmissionen
- 3 Rohstoffe
- Story um die Eroberung Amerikas
- Helden und reguläre Einheiten sammeln Erfahrung

Befestigungen sind immer rechteckige Gebilde. Einzelne, freistehende Mauern können nicht gebaut werden.

Ohne Kanonen lassen sich Gebäude kaum zerstören. Indianer müssen stattdessen Brandpfeile nutzen.

Ein Indianer kennt keinen Scherz!

Wenn die Konquistadoren einfallen, vergeht den Ureinwohnern in NO MAN'S LAND das Lachen. Dabei kommt beim Spiel Cowboys & Indianer jede Menge Spaß auf.

Am Golde hängt, zum Golde drängt doch alles! In *No Man's Land* bewahrheitet sich das gleich doppelt: Die Kolonialmächte Spanien und Großbritannien prügeln sich nach der Entdeckung der Neuen Welt untereinander mit den Ureinwohnern und schließlich mit den ersten Siedlern ums Gold. Allein die Gier bringt die gesamte Story erst ins Rollen. Das Edelmetall ist zudem der wichtigste Rohstoff, um stärkere Soldaten und Schiffe zu produzieren. Ferner dürfen Sie im selbst gebauten Handelskontor die beiden anderen Ressourcen – Nahrung und Holz – für relativ wenig Gold kaufen. Rohstoffabbau, Basisbau, Upgrade-Entwicklung und Einheitenproduktion gestalten sich in *No Man's Land* wie bei jedem anderen typischen Echtzeit-Strategiespiel.



»Tankerunglücke an der Küste haben schlimme Folgen! Zum Beispiel, dass das Schiff untergeht.«

WALD- UND WIESENINDIANER

Nacheinander wahren Sie in den Kampagnen die Interessen der sechs Völker. Parallel entwickelt sich die Story: Das Spiel beginnt mit den ersten räuberischen Überfällen der Spanier und endet mit dem Freiheitskrieg der Pioniere gegen die Kolonialmacht Großbritannien. Zwischendurch bekommen Siedler, Prärie- und Waldindianer ihr Fett ab. Alle Parteien ähneln sich sehr in der Spielweise. Nur die Einheiten und nützlichen Strategien variieren: Die Indianer der Steppe sind beispielsweise extrem gute Reiter, die schnell und überraschend zuschlagen. Waldindianer dürfen sich hingegen als einziges Volk durchs Dickicht bewegen, was sonst nur Trappern und Jägern vorbehalten bleibt. Während Spanier, Engländer, Siedler und Pioniere Kanonen verwenden, um befestigte Stellungen der Gegner zu knacken, setzen Indianer zwangsläufig weniger effektive Brandpfeile ein. Dafür sind Letztere kostengünstig, da ohnehin fast alle Fernkämpfer der Ureinwohner nur mit Pfeil und Bogen schießen. Um den technologischen Vorteil der Invasoren auszugleichen, beschwören Indianer Geister und Tiere.

IN REIHE ANGETRETEN!

Von moderner Kriegsführung verstehen Indianer nichts: Nur

Arbeiter sorgen für Nahrungs- auf Farmen, die ausschließlich auf m Boden errichtet werden können.

Im Hauptgebäude werden frische Arbeiter ausgehoben, einige Upgrades erforscht und eine Heldenfigur angeworben.

Männliche Arbeiter sind in der Produktion doppelt so teuer, können sich dafür aber besser gegen Angriffe wehren.

IM VERGLEICH

Age of Mythology	90%
No Man's Land	82%
American Conquest (abgewertet)	71%
America (abgewertet)	63%

Age of Mythology bietet die größere Abwechslung in der Kampagne, aber auch in einzelnen Missionen – durch die extrem unterschiedliche Spielweise der drei Völker. Da zieht *No Man's Land* den Kürzeren. Im Vergleich zum rein taktischen *American Conquest* und dem altbackenen *America* behauptet sich *No Man's Land* nicht nur wegen seiner bildhübschen Grafik. Auch die Missionen der Kampagnen machen deutlich mehr Spaß.

>>Angesichts der vielen Windmühlen erwartet man hinter jeder Ecke einen holländischen Wohnwagen.<<

>>Die Rotröcke sagten doch, sie wollten rumkugeln! Oder waren es Rumkugeln?<<

die Kolonisten benutzen Formationen und greifen nicht in einer wilden Horde an. Davon abgesehen bieten Nah- und Fernkämpfer, Spezialeinheiten und Helden – jeweils zu Fuß oder auf dem Pferderücken – sowie Schiffe und Festungen eine große strategische Vielfalt. Mauern und Türme vereiteln problemlos Überraschungsangriffe. Wälle lassen sich dummerweise nicht frei platzieren, sondern nur in Form einer rechteckigen Festung errichten. Da unwegsames Terrain wie Berge den besten Schutz garantiert, lohnt sich der Mauerbau kaum. Zumindest die Kolonialmächte ziehen große Vorteile aus Türmen, da innen stationierte Kanonen nahezu unzerstörbar sind und angreifende Armeen durch ihren Flächenschaden extrem flott dezimieren.

DAS GEHT INS AUGE!

Hersteller Related Designs verdient ein großes Kompliment: Die Grafik-Engine verbildlicht das Geschehen nicht nur höchst ansprechend, sondern lässt sich sogar noch kinderleicht bedienen. Wer will, darf die Ansicht drehen und stufenlos zoomen. Aber eigentlich erübrigt sich jede Kamerabewegung. Gebäude und Terrain verdecken Einheiten und Gebäude nicht. Sie können *No Man's Land* wie ein klassisches 2D-Spiel zocken, bekommen aber gleichzeitig eine hübsche und detaillierte 3D-Grafik geboten: Da laden Soldaten ihre Gewehre nach und Scharfschützen gehen in die Knie, um ihr Ziel anzuvisieren. Ähnlich liebevoll, wenn auch weniger auffällig, ist die Akustik: Zahlreiche situationsabhängige Musikstücke untermalen die Gefechte. Besondere Aufmerksamkeit verdient auch die abwechslungsreiche und oftmals witzige Sprachausgabe der Einheiten.

ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

No Man's Land hat neben toller Grafik, atmosphärischer Musik und witziger Sprachausgabe noch viel mehr zu bieten: Die Spielweise und die Steuerung entsprechen zwar jedem anderen klassischen Genrevertreter, aber die Missionen der Kampagnen sind besonders abwechslungsreich und liebevoll gestaltet, auch wenn sie die dichte Atmosphäre eines *Warcraft 3* oder *Age of Mythology* nicht erreichen. Zur Höchstform läuft *No Man's Land* im Mehrspielermodus mit der innovativen Spielvariante „Eisenbahnwettrennen" auf.

NO MAN'S LAND

MINDESTENS: 700 MHz,128 MByte RAM, 850 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1.500 MHz, 256 MByte RAM, Geforce3 Ti

GENRE:	Echtzeitstrategie
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Related Designs
VERTRIEB:	CDV
INTERNET:	www.nomans-land.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	19. September

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (DM, TDM, Eisenbahnwettkampf, KotH, Domination, Helden töten; 1 Sp. /CD)

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	88%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER 82%

SEHR GUT – Tolle Optik, sonst eher gewöhnliches, aber unterhaltsames Strategical

- Strategie-/Rollenspiel-Mix
- Kampagne mit 3 Schwierigkeitsgraden
- 19 Extra-Szenariokarten
- 15 Rassen
- 20 Einheitentypen pro Volk
- 68 Helden
- 31 zusätzlich herbeirufbare Einheiten/Kreaturen
- 144 Zaubersprüche
- 132 magische Objekte
- 46 Gebäudearten

PC ACTION GOLD

Bigger. Better. Burgen-King.

»Ja, ja, 1989 brüllten alle „Die Mauer muss weg!" und heute will's keiner gewesen sein.«

AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC, das alleine lauffähige Add-on zu Age of Wonders 2, macht vieles besser als der bereits sehr gute Vorgänger.

NEUE WESEN WEHR'N SICH GUT!

Shadow Magic erhöht mit den Nomaden, den alienartigen Syron und den mysteriösen Schattendämonen nicht nur die Zahl der Völker, Zaubersprüche und Einheiten (ein Beispiel für die Elfen sind die Baumwesen, die offensichtlich von den Ents aus _Der Herr der Ringe_ inspiriert wurden). Die wichtigsten Neuerungen:

- Bauwerk „Objektschmiede": Hier kreieren Sie magische Gegenstände für Helden (vgl. Bild), geben Ihrem Werk einen Namen und legen bis zu drei Eigenschaften fest. Einige sind addierbar. So können Sie beispielsweise einer Axt den Wert „Schaden +3" zuordnen.
- Der Editor erlaubt es, Kampagnen zu gestalten. Sie können Neben-Quests einbauen, magische Gegenstände entwerfen, Einleitungen und Schlussworte für die Story schreiben und eigene Bilder einfügen (auch Porträts für Zauberer und Helden).
- Jedes Volk kann ein Spezial-Bauwerk errichten. Beispiel für die hitzeempfindlichen Frostlinge: Wenn diese eine Mittwinterhütte errichten, reagieren neu ausgehobene Truppen automatisch weniger allergisch gegen Feuerangriffe.
- Zu den Oberflächen- und Untergrundlevels, die durch Höhlen oder Teleporter erreichbar sind, kommt ein dritter: die Schattenwelt.
- Das dreiteilige Tutorial ist als Mini-Kampagne angelegt, für Anfänger eine große Hilfe und selbst für Fortgeschrittene interessant.
- Der Zufallsgenerator für Szenarien erstellt automatisch neue Karten.



»So stellt man also medizinische Instrumente für Proktologen her.«

Nicht alles, was aus den Niederlanden anrollt, muss so nervig sein wie die Campingmobile, die regelmäßig unsere Autobahnen verstopfen. Nein, auch *Age of Wonders: Shadow Magic* kommt aus den Niederlanden. Bei diesem rundenbasierten Strategiespiel erleben Sie als Zauberer ein episches Abenteuer. Okay, die Story der Kampagne ist Fantasy-Standard und ähnlich seicht wie der Plattensee. Aber juckt das jemanden? Kurz gesagt geht's um einen Bösewicht namens Phobius, der den Bewohnern der Welt Everon auf den Sack beziehungsweise Eierstock geht. Außerdem hängen in manchen Gegenden fiese Dämonen ab. Der Job des Spielers ist es, die Nervensägen abzusägen.

HELDEN ZUM KNUTSCHEN

Sie erkunden mit Ihren Einheiten die riesigen Karten, wobei es am wichtigsten ist, Ressourcen-Pools einzunehmen, die Ihr Reich kontinuierlich mit den Rohstoffen Gold und Mana versorgen (Windmühlen, Magie-Knoten etc.). Ferner müssen Sie Städte ausbauen und Zaubersprüche lernen. Verteidigung ist wegen der aggressiven Computergegner ein Schlüssel zum Erfolg. Um zwei der 16 Kampagnen-Szenarien zu lösen, benötigen Sie oft einen Tag – so viel zur Spielzeit allein für die Kampagne! Unter anderem erfüllen Sie Bonusaufträge von Nichtspielercharakteren (z. B. „Befreie Typ X aus der Sklaverei") oder Göttern („Baue die zerstörte Stadt Y binnen zehn Runden wieder auf"). Hier winken Belohnungen – oft Rohstoffe, Geld, Forschungspunkte und neue Zaubersprüche oder gar magische Gegenstände (Rüstungsteile, Waffen, Ringe etc.). Die zuletzt Genannten



»Der neue Shell-Atlas zeigt auch Raststätten, wo Sie Ihre Haustiere am besten aussetzen können. Endlich Liebe zum Detail!«

»Jägerzaun: peinliche deutsche Marotte.«

»Auch beim Computerspiel „Barbie im Märchenland" kannst du ganz tolle Outfits selber zusammenstellen!«

sind für Helden einsetzbar. Jene Recken dürfen Sie zudem wie bei Rollenspielen bis Stufe 30 hochpäppeln und richtig lieb gewinnen. Schließlich nehmen Sie sie in die folgenden Levels mit. Bei *Shadow Magic* gibt's auf den Karten mehr zu entdecken als noch in *AoW 2*, beispielsweise Wirtshäuser mit willigen Abenteurern, Marktplätze samt Waffenhändlern oder Zirkusse, wo Sie ominöse Kreaturen kaufen können.

WÜHLEREI IM PIXELMATSCH

Bei Schlachten schalten Sie in den komplexen, spannenden Schlachtenmodus, der Scharmützel mit bis zu 56 einzelnen Kämpfern erlaubt. Wie auf der Weltkarte zeigt hier die sonst hübsche Grafik kleine Macken, was die Übersichtlichkeit angeht. Oft sind eigene und/oder feindliche Truppen im Pixelmatsch nur schwer auszumachen, was die Bedienung erschwert. Wer bei Kämpfen nicht selbst Hand anlegen will, aktiviert den schnellen, automatischen Gefechtsmodus: Allerdings schwankt in diesem Fall die KI zwischen Schachweltmeister und Amöbe. Manch kniffliges Duell entscheiden die Programmroutinen ohne große Verluste für Sie. Bei anderen kommt's zu unerklärlichen Niederlagen.

DER PREIS IST HEISS!

Fans der Serie fühlen sich bei *Shadow Magic* sofort heimisch. An der Bedienung, dem märchenhaften Flair, der sphärischen Musikuntermalung und der farbenfrohen Grafik hat sich nichts geändert. Obwohl die Technik auf dem Stand von *AoW 2* ist, lohnt sich der Kauf selbst für Besitzer des Vorgängers: Für unter 30 Euro – andere Hersteller hätten den Titel wohl als Teil 3 zum Vollpreis vertickt – gibt's eine neue Kampagne und etliche weitere Verbesserungen (vgl. Kasten „Neue Wesen wehr'n sich gut!"). Um auf die eingangs erwähnten Niederländer zurückzukommen: Wenn Sie Edamer kaufen, zahlen Sie für die Löcher mit! Irgendwie Beschiss, oder? Bei *Shadow Magic* finden Sie dank des knapp 200 Seiten starken, hübschen Handbuchs nicht mal Luft in der Packung. HARALD FRÄNKEL

IM VERGLEICH

Age of Wonders: Shadow Magic	85%
Age of Wonders 2 (abgewertet)	82%
Heroes of Might and Magic 4	77%

Ehemals das Nonsplusultra bei rundenbasierten Fantasy-Strategiespielen, hat an *Heroes 4* mittlerweile der Zahn der Zeit genagt. Trotzdem ist es noch ein gutes Spiel. *Age of Wonders 2* kämpft in der Kampagne vor allem mit einem stellenweise frustrierenden Trial-and-Error-Problem. Außerdem ist das neue *Shadow Magic* noch umfangreicher.

FAZIT

HARALD FRÄNKEL



Shadow Magic ist – anders als *AoW 2* – nicht ganz so schwer wie ein Elefant mit Schilddrüsenunterfunktion. Der Nachfolger krankt bei der Kampagne deutlich weniger am frustrierenden „Versuch und Irrtum"-Syndrom. Es geschieht seltener, dass der PC-Stratege bei den ersten Zügen etwas verbockt, um nach Runde 43 festzustellen: Verdammt, alles von vorn! Für mich der Hammer: die Werkstatt, in der ich magische Objekte basteln darf. Gäb's so was in Wirklichkeit, meine Wenigkeit würde einen Unsichtbarkeits-Ring schmieden und ihn Kollege Iscitürk schenken. Er hätte Spaß auf dem Damenklo und ich müsste sein Gesicht nicht mehr ertragen.

AOW: SHADOW MAGIC

MINDESTENS: 450 MHz, 128 MByte RAM, 900 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1.000 MHz, 192 MByte RAM

GENRE:	Rundenstrategie
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Triumph Studios
VERTRIEB:	Take 2
INTERNET:	www.ageofwonders.de
SPRACHE:	Deutsch/Englisch (wahlweise)
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	29. August

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hotseat (2-8 Spieler an einem PC); (Team) Deathmatch, E-Mail (1 Sp. pro CD)
PC: 2-8 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	91%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	81%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	79%

EINZELSPIELER

85%

SEHR GUT – Das beste Fantasy-Rundenstrategiespiel, das Sie kriegen können! Sogar zum Sparpreis.

>>Playboy-Bunny aus Überzeugung.<<

- Spielt im Jahr 1588 in einem alternativen Europa
- Regelsystem von *Fallout*
- Freie Charakterentwicklung
- 4 Rassen: Mensch, Tiermensch, Demonkin, Sylvan
- 2D-Grafik
- Kämpfe in Echtzeit
- Über 100 Karten, 9 Hauptschauplätze
- Dialoge, Rätsel und Kämpfe halten sich die Waage

AUF DVD

TRAILER

DEMO

Achtung: Die spielbare Demo mit vollständiger Charaktergenerierung gibt den Spielinhalt kaum wieder, da sie nahezu ausschließlich Kämpfe enthält.

Als die Frauen noch Schwänze hatten

Das 16. Jahrhundert im alternativen Europa von LIONHEART konfrontiert Sie mit merkwürdigen Gestalten. Beispielsweise Frauen, die Schwänze haben, und „gehörnte" Gesellen.

Black Isle hat sich eine überzeugende Vorgeschichte ausgedacht, um sein 2D-Fantasy-Rollenspiel auf unserer Erde stattfinden zu lassen: Während des dritten Kreuzzugs begeht Richard Löwenherz einen folgenschweren Fehler. Durch eine mystische Zeremonie bringt er die Magie in unsere Welt zurück und verändert damit alles. Manche Menschen mutieren zu Elfen, andere zu Tiermenschen, Goblins oder Demonkin. Hexerei und Besessenheit sind an der Tagesordnung. Ein halbes Jahrtausend später – im Jahr 1588 – treten Sie als Nachfahre des englischen Königs in den Mittelpunkt der neueuropäischen Geschichte. Durch Ihre Entscheidungen erhalten Sie die Möglichkeit, die Welt nachhaltig umzugestalten. Eine Welt, die Parallelen zu unserer Vergangenheit aufweist, aber doch ganz anders ist. Die Inquisition beherrscht Südwesteuropa. Der Osten ging an die Mongolen verloren. England sagte sich von der Kirche los und wurde zur Hochburg der Hexerei. Die Eroberung der Neuen Welt fällt aus: Ohne die wissenschaftliche Entwicklung des Schießpulvers haben die Europäer gegen die Magie der Indianer keine Chance.

DER FALLOUT-FANTASY-HELD

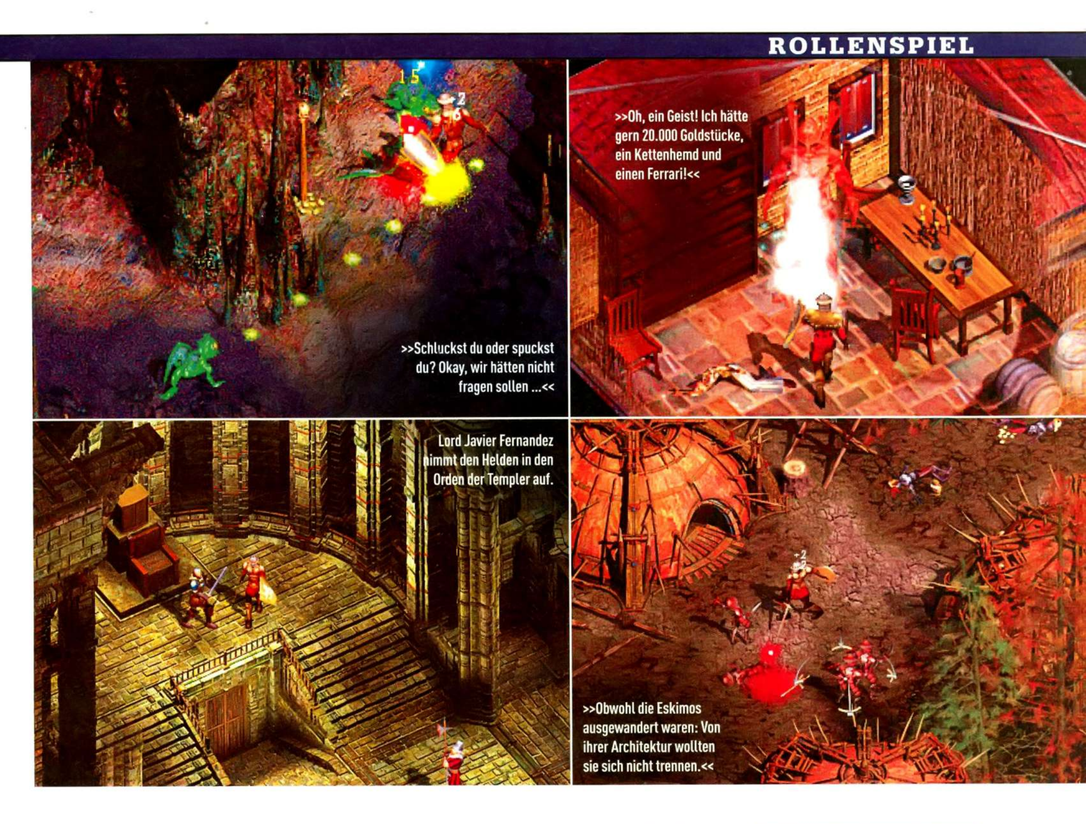
In diesen unsicheren Zeiten lohnt es sich, einen kampferprobten Recken ins Abenteuer zu schicken: Die Charaktergenerierung funktioniert wie bei *Fallout* mit nur kleinen Änderungen: Außer den Menschen stehen drei Fantasy-Rassen zur Wahl. Etliche technische

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Lionheart ist vermutlich eines der letzten klassischen 2D-Rollenspiele mit epischer Story. Da nehme ich die hauptsächlich grafischen Mängel gerne in Kauf und genieße die große Entscheidungsfreiheit, witzigen Dialoge und kuriosen Begegnungen mit den berühmtesten Personen aus jener Zeit. Liebhaber von *Fallout*, *Baldur's Gate* und *Icewind Dale 2* kommen garantiert auf ihre Kosten, vorausgesetzt, sie verfügen über gute Englischkenntnisse.



>>Schluckst du oder spuckst du? Okay, wir hätten nicht fragen sollen ...<<

>>Oh, ein Geist! Ich hätte gern 20.000 Goldstücke, ein Kettenhemd und einen Ferrari!<<

Lord Javier Fernandez nimmt den Helden in den Orden der Templer auf.

>>Obwohl die Eskimos ausgewandert waren: Von ihrer Architektur wollten sie sich nicht trennen.<<

Fertigkeiten verschwinden und werden durch Zaubersprüche ersetzt. Charakterklassen im eigentlichen Sinn existieren nicht. Der Spieler kann aber sehr fein abstufen, ob sich sein Held vorrangig zum Krieger, Dieb oder Magier entwickelt. Ohne schlagkräftige Argumente sehen Sie in *Lionheart* kein Land, denn Gegner fallen scharenweise über Sie her. Die Gefechte spielen sich dank der Echtzeit flüssig und verlangen kaum strategische Fähigkeiten. Sie dürfen das Geschehen wie in *Baldur's Gate* anhalten, aber während der Pause keine Befehle erteilen. Für körperlich schwächliche Magier oder Bogenschützen wird es deswegen häufiger knapp.

WHO THE FUCK IS SHAKESPEARE?

Lionheart lebt vor allem von seiner innovativen Story und der Entscheidungsfreiheit Ihres Charakters. Helfen Sie beispielsweise dem geizigen Geldverleiher, die Schulden des unbekannten und verarmten Barden William Shakespeare einzutreiben? Setzen Sie alles daran, dass Hernán Cortés eine zweite Expedition in die Neue Welt führen darf, obwohl er mit der ersten kläglich scheiterte, einen Arm und fast die gesamte Flotte verlor? Beschützen Sie Niccolo Machiavelli vor den Angriffen der Meuchelmörder? Schließen Sie sich der Inquisition an und verfolgen die so genannten Häretiker oder beschreiten Sie lieber die rechtschaffeneren Wege eines Templers? Von allen Seiten bieten Ihnen teilweise berühmte Nichtspielercharaktere Aufträge an. Ihnen obliegt, welche Sie annehmen und erfüllen. Sie dürfen einen ehrbaren Streiter fürs Gute spielen oder zum finsteren Fiesling mutieren. Allerdings müssen Sie in jedem Fall die Konsequenzen Ihrer Entscheidungen tragen.

DU SIEHST ABER ALT AUS!

So gut der Inhalt ist, *Lionheart* leistet sich auch einige Schwächen: Die Grafik ist völlig veraltet, der Bildausschnitt zu klein, die Auflösung zu gering. Sprachausgabe ist selten. Stattdessen müssen Sie sich oft durch riesige Textwüsten quälen. Die Qualität der Musik und Kampfgeräusche lässt zu wünschen übrig. Nur durch die automatische Kartenfunktion geht die Orientierung auf den rund 100 stellenweise verschlungenen Karten nicht komplett verloren. Dumm nur, dass Sie in der Automap keine eigenen Kommentare eintragen dürfen. Zudem erscheint keine komplett übersetzte Version des Rollenspiels, nur das Handbuch ist auf Deutsch. Wenn Sie nicht gut Englisch können, entgeht Ihnen daher das Herzstück von *Lionheart*: die spannende Entwicklung der Story. ALEXANDER GELTENPOTH

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Baldur's Gate 2 TdB:	85%
Lionheart	83%
Fallout 2	82%
Icewind Dale 2	82%

Baldur's Gate 2 hat die beste Story und eine coole Interaktion mit den Partymitgliedern. Zudem ist die Grafik hübscher als bei *Lionheart*. Denn abgesehen von den Städten wirkt die Optik ähnlich eintönig wie in *Fallout 2*, einfqacdh nur öde eben. *Icewind Dale 2* ist etwas zu kampflastig. *Lionheart* bietet stattdessen mehr Dialoge, während sich die Kämpfe in Echtzeit schneller erledigen lassen, da Sie nur einen Held steuern müssen.

LIONHEART

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 1,7 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1.500 MHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Black Isle
VERTRIEB:	Avalon
INTERNET:	http://lionheart.blackisle.com
SPRACHE:	Englisch, dt. Handbuch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Mitte September

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kooperativ, 1 Sp./CD/DVD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	77%
GRAFIK	54%
SOUND	62%
MEHRSPIELER	81%

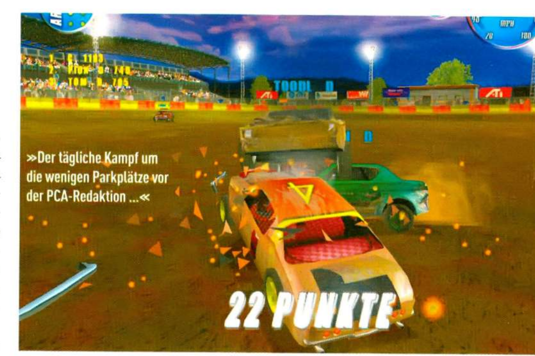
EINZELSPIELER **83%**

SEHR GUT – Episches 2D-Fantasy-Rollenspiel in einem fiktiven Europa

Smash Up Derby

Auf 28 Rennstrecken dürfen Sie bei diesem Arcade-Raser richtig die Sau rauslassen. Zur Wahl stehen Ihnen 20 hochgezüchtete Sportwagen mit Spitzengeschwindigkeiten jenseits von Tempo 300. Ähnlich wie beim sieben Jahre alten *Destruction Derby* rammen Sie Ihre Konkurrenten während der Rennen nach Belieben von der Strecke. Das Schadensmodell zeigt zwar Schrammen, kleinere Beulen und Kratzer an, wirkt aber nicht sehr glaubwürdig. Gleiches gilt für die veraltete und kantige Grafik. Die einzelnen Rennparcours sind wenig abwechslungsreich und auch die Wagen sehen alle ziemlich gleich aus. Neben den Rennen gibt es auch einen Crash-Modus, bei dem Sie in einer riesigen Arena andere Autos zu Schrott fahren. Sieger ist derjenige, dessen Auto als Letztes übrig bleibt. Klingt primitiv, macht aber Laune! Vor allem mit bis zu acht menschlichen Crashtest-Dummys im Mehrspielermodus. Ärgerlicherweise macht sich aber gerade hier, wo schnelle Lenkmanöver gefragt sind, die etwas träge Steuerung negativ bemerkbar. Lobenswert: der faire Preis von knapp 20,- Euro.

CHRISTIAN SAUERTEIG



»Der tägliche Kampf um die wenigen Parkplätze vor der PCA-Redaktion ...«

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG



Die Grafik ist nicht gerade der Renner und die Rennen auf den zumeist eintönigen Rundkursen sind ziemlich öde. Ganz spaßig, vor allem im Mehrspielermodus, ist hingegen der von *Destruction Derby* geklaute Arena-Modus, bei dem Sie haufenweise Autos verschrotten dürfen.

SMASH UP DERBY

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 300 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Rennspiel
	PREIS:	Ca. € 20,-
SINNVOLL: 1.800 MHz, 256 MByte RAM	**ENTWICKLER:**	City Interactive
	VERTRIEB:	dtp
	INTERNET:	-
	SPRACHE:	Englisch mit UT
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Maximal acht Spieler rammen sich von der Strecke.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	63%
STEUERUNG	66%
GRAFIK	56%
SOUND	61%
MEHRSPIELER	59%

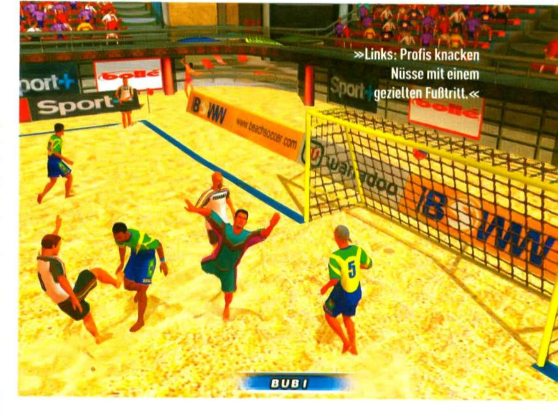
EINZELSPIELER **53%**

AUSREICHEND – Technisch veralteter Arcade-Raser

Pro Beach Soccer

Fußball-Fans aufgepasst! Mit *Pro Beach Soccer* steht seit wenigen Tagen eine verdammt spaßige Alternative zum simulationslastigen *FIFA 2003* in den Händlerregalen. An den virtuellen Stränden von Paris, Rio, Marseille, Bangkok und Venice Beach treten Sie bei Tag oder Nacht gegen das runde Leder. Und das – den BSWW-Daten (BSWW = FIFA für Strandfußball) sei Dank – sogar mit den authentischen Nationalmannschaften. Blöd nur, dass man außer Frankreichs Alt-Internationalen Eric Cantona keinen der Kicker kennt. Gespielt wird *Beach Soccer* in drei Dritteln à zwölf Minuten mit vier Feldspielern und einem Torwart auf einem 28 mal 37 Meter kleinen Spielfeld. Durch die entsprechende Umsetzung kommt beim Computerspiel absolut keine Langeweile auf: Torszenen gibt es im Minutentakt und spektakuläre Tore ebenfalls reichlich. Neben Freundschaftsspielen können Sie eine ganze Saison absolvieren oder sich mit bis zu vier Mitspielern messen. Grafik und Animationen machen einen ordentlichen Eindruck, genauso wie die einfache Steuerung. Ärgerlich: Statt vors Tor kullernde Bälle einfach wegzuhauen, verharren die Keeper oft auf der Linie – und 90 Prozent aller Ecken führen zu Treffern.

CHRISTIAN SAUERTEIG



»Links: Profis knacken Nüsse mit einem gezielten Fußtritt.«

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Arcadelastige Spiele mit spektakulären Aktionen, reichlich Toren und heißen Samba-Rhythmen – da kommt Freude auf. *PBS* ist das perfekte Spiel für den Kick zwischendurch. Längerfristig ist der Spaß aber begrenzt. Sie kommen mit den immer gleichen Spielzügen zum Erfolg und die Einzelspieler-Optionen sind schnell ausgereizt.

PRO BEACH SOCCER

MINDESTENS: 500 MHz, 64 MByte RAM, 300 MByte HD, Win95	**GENRE:**	Sportspiel
	PREIS:	Ca. € 35,-
SINNVOLL: 500 MHz, 64 MByte RAM, 300 MByte HD, Win95	**ENTWICKLER:**	Wanadoo
	VERTRIEB:	Wanadoo
	INTERNET:	www.probeachsoccer-game.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu vier Spieler treten mit- oder gegeneinander an.
PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	76%
STEUERUNG	73%
GRAFIK	70%
SOUND	71%
MEHRSPIELER	76%

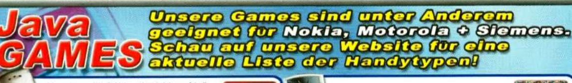
EINZELSPIELER **71%**

GUT – Spaßiger Arcade-Kick für zwischendurch

!!! Das größte Handyuniversum Deutschlands!!!



WWW.FUN4MOBILE.DE



Logos, SMS-Bildmitteilungen, Klingeltöne, SMS Fun und mehr...

Java GAMES

Unsere Games sind unter Anderem geeignet für Nokia, Motorola + Siemens. Schau auf unsere Website für eine aktuelle Liste der Handytypen!

Versuche so viele Soldaten wie möglich aus feindlichem Gebiet zu befreien und nach Hause zu bringen, indem Du das Seil an den richtigen Punkt bringst! Aber passe auf, dass nicht feindliche Soldaten das Seil erwischen! Diese werden nämlich versuchen, Deinen Helicopter zu sprengen!

BESTELL BRING 'EM BACK 0190-801131 MIT DEM CODE 807179
Geeignet für Nokia: 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650.

Du bist einer der besten Street-Basketballspieler in Korea, und Du willst an den Meisterschaften im Mann-gegen-Mann Wettbewerb teilnehmen. Du musst also Dein Bestes geben, um der Champion zu werden!

BESTELL ACTION BASKETBALL 0190-801131 MIT DEM CODE 807145
Geeignet für Nokia: 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650.

WAHNSINNIGE GAMES VOLLER ACTION UND ABENTEUER FÜR DEIN HANDY!

	BRING 'EM BACK	ACTION BASKETBALL
Grafik	gut	gut
Bedienung	einfach	einfach
Unterhaltungswert	gut	sehr gut
Gesamtnote	gut	sehr gut

Java GAMES

DIE TOP 7 SPIELE

Anmerkung: An den Symbolen (•#$) erkennst Du, ob das Spiel für Dein Handy geeignet ist!

GAME	GSM	BESTELLCODE
Speedster	•	807116
City Knights	•	807180
Phone Shot	•	807152
Sea Rescue	•#	804107
Jet Rider	•*$	801110
Space Encounter	•$	803102
Pesky Marbles	•	802107

• Geeignet für NOKIA 3315, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3560, 3650, 5100, 6100, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650 und 8910i.
Geeignet für SIEMENS C55. $ Geeignet für SIEMENS S55.

WAP

WAP - WAHNSINN! TOTAL VERRÜCKT?
Gratis Java Games, Logos, Klingeltöne, Coole Bilder und noch viel mehr via WAP!

- JAVA GAMES!
- POLYPHONE Klingeltöne!
- WAP CHAT!
- WAP DATING!
- ANIMIERTE SCREENSAVER

ES IST WIRKLICH GANZ EINFACH: Stelle einfach die Verbindung zu unserem WAP Portal her, und Du kannst alles downloaden, was Du willst!!! Unbegrenzt, superschnell und einzigartig gut! Du bezahlst nur für die Verbindungskosten zu WAP 1,24 €/min " ALLE Produkte" die Du empfängst oder verschickst sind dann absolut gratis!!! Bestelle hier ganz einfach Deine WAP-Konfiguration per Telefon indem Du die Nummer: 0137 - 8991199 anrufst. Wir senden Dir die notwendigen Einstellungen per SMS! Speichere diese und rufe dann das entsprechende Menü auf Deinem Handy auf! Los gehts! Tauch ab in unsere WAP-Welt!

FARBLOGOS für alle WAP-fähigen Handys

WAP-Einstellungen anfordern! 0,49 € pro anruf.
NUMMER: 0137 - 8991199

WAP-fähige Handys: NOKIA, MOTOROLA, SAMSUNG, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, SONY-ERICSSON, SHARP, NEC, TOSHIBA & PANASONIC

Einfach & schnell per SMS bestellen:

DE: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben PCA und der Produktnummer an die 83800
DE: Beispiel: PCA 304455 an 83800*
CH: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben PCA und der Produktnummer an die 9966
CH: Beispiel: PCA 304455 an 9966*

Alle diese Produkte kannst Du unter dieser Rufnummer bestellen:
DE: 0190-801131 1,86€/min.
CH: 0900-599880 4,23CHF/min.
AT: 0900-533350 2,16€/min.

Dieser Service funktioniert mit den Providern T-Mobile, E-Plus, Debitel, O2, = EUR 1,99/SMS, Vodafone EUR 1,99 per SMS, max. EUR 3,98 per Service (2SMS um WAP-Einstellungen zu erhalten) (VF D2-Anteil EUR 0,12 pro SMS/ Zusatzentgelt des Anbieters EUR 1,87 pro SMS).(Für Bildmitteilungen normal nur 2 SMS nötig, je nach Kundenwunsch 3 SMS)
CH: Swisscom, Sunrise und Orange 3 CHF per SMS

GROßE FARBLOGOS!
Schon jetzt für viele Handys...

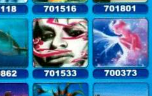
Willst Du mal was richtig Tolles auf Deinem Handy haben?Dann bestell Dir eines unserer wahnsinnig großen Farblogo's!!













700286 · 700673 · 701802 · 701511 · 701525
700064 · 701200 · 701731 · 701738 · 701730 · 700376 · 701782 · 701515 · 700667 · 700310 · 701751
701314 · 701212 · 700823 · 701807 · 701781 · 700681 · 700137 · 701116 · 701118 · 701516 · 701801
701335 · 701375 · 700337 · 700261 · 700378 · 700844 · 700664 · 700312 · 700862 · 701533 · 700373
700546 · 701318 · 700866 · 700855 · 700377 · 700669 · 700128 · 700660 · 701407 · 700135 · 701394
701813 · 701230 · 700212 · 700817 · 700659 · 700535 · 700878 · 700824 · 700885 · 701153 · 701399
700672 · 700658 · 700840 · 701123 · 700062 · 700285 · 700666 · 700053 · 701127 · 700715 · 700171
700229 · 701219 · 700508 · 700590 · 700857 · 701124 · 700260 · 700888 · 701806 · 700050 · 700849

SMS-Bildmitteilungen

Hol mich bitte ab! 515787 · Bild von Dir! 515854 · Vergiss ES!!! 515853 · Ich Liebe Dich, Süsse! 515836 · Träum wieter Junge! 515852
Für Dich, Ich liebe Dich! 515830 · schon gehört 505762 · Bitte Lächeln! 515849 · Du bist mein Engel! 515848 · Ich Hasse Dich! 515847
Tut mir Leid! 515829 · Ich Liebe Dich! 515845 · Vergiss mich nicht 515842 · Nimm mich in die Arme! 515843 · ...ist in der Luft. Liebe 515839
Ich bin ein Held! 515824 · Lust auf Reiten? 515832 · Lach mal! 515841 · Du bist mein Teddy! 515840 · Ich Liebe Dich, Süsse! 515836
Ein Junge 515823 · Ich denk an Dich 515831 · Ich Träum von Dir! 515846 · Du, ich Essen? 515833 · << Du >> und << Ich >> für immer! 515837
Ein Mädchen 515822 · Ich pass auf dich auf! 515805 · Ich hasse Hausarbeit 515783 · Störung 515791 · Ich bin Stinksauer! 515808
Jemand Zuhause 515794 · Dich! 515798 · Ich vermisse Dich 515799 · Ich komme in Frieden! 515782 · Ich brauche Dich 515801
Denk drüber nach 515812 · Bei der Arbeit! 515818 · Leck Mich Am Arsch 515821 · Ich wünsch du wär hi 515802 · Wir sind die besten Freunde 515800
Du Schwein 515813 · Ist nur Spass! 515807 · Wenn du mich brauchst... 515810 · Ich seh dich Später! 515811 · Hast Du Feuer? 515816
Ruf mich Zuhause an! 515820 · BIN SOO AUF DICH!!! 513549 · BOCK AUF KINO? 506941 · Lecker! 514837 · Bitte Lächeln! 515849
SEI KEIN FROSCH! 508348 · Alles 514835 · Für Dich 515793 · Bleib bei mir 515838 · Ich wünsche du wärst hier 515802

Logos

200889 · Virus M@il 256679 · 254711
Pit Bull 248988 · 203986 · 257076 · 252740 · 200779
GAME OVER 256655 · waiting... 256650 · 99% VIRUS LOAD 256662 · Loading Euro-Update 257272 · CALL ME 257270
200730 · 258560 · 200829 · 255307 · 256649

DE:0190-701052 1,24€/min. CH:0900-599880 4,23CHF/min. AT:0900-533350 2,16€/min.
Aufregende Logos zum Super-Spar-Preis!

Voicemail

FETTE FINGER	601009
PARTYNUMMER	601025
24 UHR	601032
ANSCHLU 2	601033
ARABIA	601034
ASSIGNED	601035
CUTOFF	601036
ENDE	601040
ERREICHT	601041
GESCHALTET	601043
IMPORTANT	601044
INTEROUTE	601045
JAPAN	601046
KINGCALL 1	601047
MITTAGSPAUSE	601050
NACHRICHT	601051

Die Scherzhotline

Du willst es jemandem heimzahlen? Oder einfach nur mal total veräppeln? Hier ist Deine ultimative Lösung, um dies zu verwirklichen! Dieser megamässige Service macht es möglich, dass jemand von unserem System auf's Glatteis geführt wird, und der Humor mal richtig getestet wird.... voll fett, voll abgefahren!

Beispiel: SMS Virus

Sexy Tom & Sexy Sandy

Mache Deine Freunde eifersüchtig, indem Du sie glauben lässt, Du hättest eine neue Freundin/einen neuen Freund! Wir schicken Dir dann aufregende SMS von Cool Tom oder Hot Sandy - ganz wie Du willst!

Sexy Tom · Sexy Sandy

Voicemail / Die Scherzhotline / Sexy Tom & Sandy DE: 0190-801604 (1,86 Euro min) / AT: 0900-533351 (2,16 Euro min) / CH: 0900-599881 (4,23 CHF min)

SMS-Bildmitteilungen sind möglich für Nokia 3210, 33xx, 5210, 5510, 62xx, 6310, 6510, 7210, 7650, 82xx, 8310, 88xx und Samsung N620, R210s, S100 und T100. Polyphone Klingeltöne fürMotorola : T720 / Nokia : 3510, 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6650, 7210, 7250, 7650 / Samsung : SGH T100, S100, S300, A800 / Siemens : S55, C55 / Sony Ericsson : P800, T300, T310 / Sagem MY-X5 / Panasonic GD87 / Sharp GX10 / nec n21i, nec n22i / Alcatel: OT 525, OT 715 / Toshiba: TS21i . Wallpapers für Nokia: 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 7210, 7250, 7650, 8910i. Siemens S55. Sony Ericsson: P800, T300, T 68i, T310. Motorola: T720. Samsung: S100, S300. Sagem MY-X5. Panasonic GD87 Sharp GX10. Toshiba TS21i. nec n21i, nec n22i. **HELPDESK: 0211-90329820**

- 4 neue Gilden
- Zusätzliche Spielwelt mit 3 Landschaftstypen
- Mehr als 100 neue Charaktere
- Über 10 zusätzliche Monstertypen
- 15 neue Waffen
- 12 neue Zaubersprüche
- 5 weitere Rüstungen
- Erhöhter Schwierigkeitsgrad

PC ACTION GOLD

Im Namen der Robe

Im Gothic-2-Add-on DIE NACHT DES RABEN greifen Sie den Wassermagiern unter die Arme und erforschen gefährliche Regionen. Wegen des erhöhten Schwierigkeitsgrades ist das kein Spaziergang.

»Hey, hier hast du das versprochene Gras. Aber nicht gleich alles wegrauchen.«



»Traum der Angler: Mit solchen Würmlis fängt man die richtig dicken Fische.«

Gleich zu Beginn gibt's eine gute und eine schlechte Nachricht. Die gute zuerst: Der von etlichen *Gothic 2*-Zockern als zu niedrig empfundene Schwierigkeitsgrad ist mit der Erweiterung *Die Nacht des Raben* Schnee von gestern. Das kommt nicht nur bei den deutlich kniffligeren Rätseln, der veränderten Lernpunkteverteilung (höherer Punkteaufwand für Attributsverbesserungen) oder der erschwerten Waffenbeschaffung (Stärkeanforderung drastisch gestiegen) zum Ausdruck. Fast sämtliche Gegnertypen des Hauptspieles verfügen nun über mehr Muckis und verursachen somit auch mehr Schaden. Kein Problem für Sie? Weil gegen Ihren Recken selbst Arnold Schwarzenegger wie ein schwaches Muttersöhnchen wirkt? Gut möglich, gäbe es da nicht noch die schlechte Nachricht. Machen wir es kurz und schmerzvoll: Ihren mühsam hochgepäppelten Protagonisten können Sie in die Tonne kloppen. Denn im Vergleich zu anderen Spielerweiterungen dürfen Sie Ihr Alter Ego nicht ins neue Abenteuer übernehmen, sondern beginnen Ihre gefährliche Reise mit einem ganz frischen Kerlchen.

NEUE FREUNDE ...

Die Geschichte von *Die Nacht des Raben* fügt sich nahtlos in das Geschehen des Hauptspieles ein. Während einige Dinge (Zugang zur Stadt verschaffen, Handwerkskünste aneignen etc.) wie gewohnt verlaufen, zeigen sich andere in neuer oder veränderter Form. Beispielsweise Ihre erste Begegnung mit dem Diebesgesindel, nicht weit von Xardas Turm entfernt. Brachten Sie die Langfinger bisher der Waffen und des Goldes wegen um die Ecke, schnetzeln Sie die bösen Buben nun mit einem Verbündeten der Wassermagier nieder, um eine gestohlene Nachricht zurückzuergattern. Ihr kurzzeitiger Haudrauf-Partner ist nur einer von über 100 zusätzlichen Personen, die sich mit der Erweiterung ein Stelldichein geben. Besuchen Sie also ruhig Plätze, an denen zuvor nur schlecht gelaunte Viecher umhergepirscht sind. Wer weiß,



»Bei solchen Hackfressen hilft noch nicht mal eine Schönheitsoperation mit dem Langschwert.«

»Abenteuerurlaub mit der Piratenbande: Als Andenken gibt's eine kostenlose Augapfelentfernung.«

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Gothic 2	91%
Die Nacht des Raben	**88%**
Morrowind Tribunal	87%
Gothic 1 (abgewertet)	84%
Arx Fatalis	79%

Da derzeit noch diverse Bugs den Spielverlauf von *Die Nacht des Raben* trüben und auch der komplette Neueinstieg eher für *Gothic 2*-Frischlinge aufregend ist, landet die Erweiterung in der Wertung hinter dem Hauptspiel. Dank der gut durchdachten Rätsel, die einem zeitweise das Hirn zersetzen, und der spannungsgeladenen Kämpfe zieht der Titel jedoch knapp an den Genre-Konkurrenz *Morrowind* vorbei.

vielleicht stoßen Sie ja dort auf alte Freunde aus *Gothic 1*?

... UND NEUE FEINDE

Auch die Gespräche mit bekannten Nichtspielercharakteren liefern Ihnen zum Teil neue Informationen. So berichten die Stadtheinis vom mysteriösen Verschwinden der Bewohner und den immer wiederkehrenden Erdbeben. Und natürlich von einem bislang unentdeckten Teil der Insel. Da die Reise zu diesem Ort und die dort befindlichen Geheimnisse jedoch Hauptbestandteil Ihres Abenteuers sind, verraten wir nur so viel: Die riesige Region ist in die drei Landschaftstypen Wüste, Sumpf und Canyon unterteilt. Freuen Sie sich auf zahlreiche Schätze, Rätsel und mehr als zehn bislang unbekannte Monstertypen, unter anderem Sumpfgolems, Blattcrawler und Steinwächter.

GRUND ZUM MOSERN

Obwohl die Erweiterung den Spielverlauf ungemein bereichert, erweisen sich der Neueinstieg und die damit verbundenen alten Aufgaben für erfahrene *Gothic 2*-Zocker als recht nervtötend. Zudem könnte der wie eine Rakete nach oben geschossene Schwierigkeitsgrad einigen Spielern ernsthafte Probleme bereiten. Ganz zu schweigen von den zahlreichen Programmfehlern. So funktioniert derzeit beispielsweise das eine oder andere Script nicht wie vorgesehen und wichtige Dialoge bleiben aus. Oder aber das Spiel verabschiedet sich mit der Meldung „Schwerer Zugriffsfehler". Laut Pressesprecher Tom Putzki wird jedoch bereits an der Behebung der Mängel gearbeitet.

FREMDSPRACHENKURS

Immerhin beschert Ihnen die Erweiterung neben den umfangreichen Hauptaufgaben verlockende Zusatzjobs. Beispielsweise die Suche nach alten Steintafeln, deren Inschrift Ihnen zunächst spanisch vorkommt. Finden Sie einen geeigneten Sprachmeister und die Tafeln berichten von der Geschichte des unentdeckten Reiches oder erhöhen gar Ihre Status- und Kampfwerte. Um etliches schwieriger gestaltet sich der Zutritt in eine der vier zusätzlichen Gilden. Sollten Sie die knochenharte Aufnahmeprozedur bestehen, können Sie fortan die Gegend als Bandit unsicher machen, mit Ihren Piratenbrüdern Grog trinken, zur geheimen „Organisation des Ring des Wassers" zählen und als Wassermagier verheerende Unwetter beschwören. Für die zuletzt genannte Gruppierung gibt es neben den altbewährten Zaubern zwölf weitere Sprüche, mit denen Sie unter anderem Zombies zu Hilfe rufen oder Ihren Kontrahenten – schwups – die Hälfte der Lebensenergie wegschlürfen. Prost!

TANJA MENNE

FAZIT

TANJA MENNE



Diese Erweiterung kann sich sehen lassen! Rätsel sind deutlich kniffliger als zuvor, Kämpfe gegen Monster fordern den ganzen Mann (oder die ganze Frau) und die Hintergrundgeschichte ist spannend bis zum Schluss. Nur eins geht mir gehörig auf den nicht vorhandenen Sack: der komplette Neuanfang. Zwar treten bereits nach wenigen Minuten die neuen Aufgaben in den Vordergrund, aber die alten Pflichtjobs hätten wirklich nicht sein müssen.

GOTHIC 2 – DIE NACHT DES RABEN

MINDESTENS: 700 MHz, 256 MByte RAM, 2,2 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1.200 MHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Action-Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 25,-
ENTWICKLER:	Piranha Bytes
VERTRIEB:	JoWood
INTERNET:	www.gothic2.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Auch wenn die Vorstellung verlockend ist, das Abenteuer bestreiten Sie allein.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

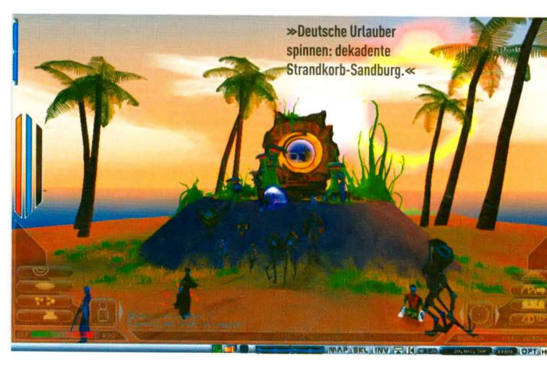
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	92%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	87%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 88%

SEHR GUT – Wie mein leckerer Vorbau: prall gefüllt und spannend

Anarchy Online: Shadowlands



»Deutsche Urlauber spinnen: dekadente Strandkorb-Sandburg.«

Auf dem Planeten Rubi-Ka bohren Wissenschaftler in der fernen Zukunft ein Loch in eine andere Dimension – zu den Shadowlands … Für Käufer des Online-Rollenspiel-Add-ons beginnt die Reise in eine Welt, die in sieben Regionen aufgeteilt ist. Die unterscheiden sich hinsichtlich des Wetters und der Architektur genauso wie durch die Monster. Neustartern stehen zwei weitere coole Berufe zur Verfügung: der Keeper, quasi der strahlende Ritter mit Teamgeist, und der Shade, ein meuchelnder Martial-Arts-Meister mit der Fähigkeit, den Gegnern die Kraft auszusaugen. Für Anfänger haben sich die Entwickler besonders viel Mühe gemacht und eine riesige Übungs-Ebene eingerichtet. Auf Rubi-Ka gibt es nach wie vor die üblichen Training-Grounds. Dort lernen Sie auch das (auf Wunsch einstellbare) neue Benutzer-Interface kennen. *Shadowlands* verändert vieles, unter anderem das Teamspiel. Durch ein zusätzliches Fertigkeitensystem à la *Diablo* oder *Star Wars Galaxies* lassen sich Angriffe kombinieren. Das macht Kämpfe interessanter und komplizierter. Für die besonders hübschen und gruseligen Umgebungen verballert man wesentlich mehr Polygone, ein großes Grafik-Update gibt es nicht. BERND HOLTMANN

FAZIT

BERND HOLTMANN



Respekt! *Shadowlands* ist ein riesiges Update, das den Spielern so viele Neuerungen bringt, dass es den Umfang vom Test leider sprengt. So viel Liebe zum Detail muss belohnt werden. Also: *AO* saugen, antesten und Spaß haben! (ftp.funcom.com)

ANARCHY ONLINE: SHADOWLANDS

MINDESTENS:		
500 MHz, 128 MByte RAM, 1,4 GByte HD	GENRE:	Online-Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 28,- plus € 15,- monatlich
	ENTWICKLER:	Funcom
SINNVOLL:	VERTRIEB:	Koch Media
1.200 MHz, 512 MByte RAM	INTERNET:	www.anarchy-online.de
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	9. September

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Ein separater deutscher Server und zwei englisch-sprachige
PC: –
NETZWERK: –
INTERNET: 5.000/Server

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	76%
SOUND	77%
EINZELSPIELER	–

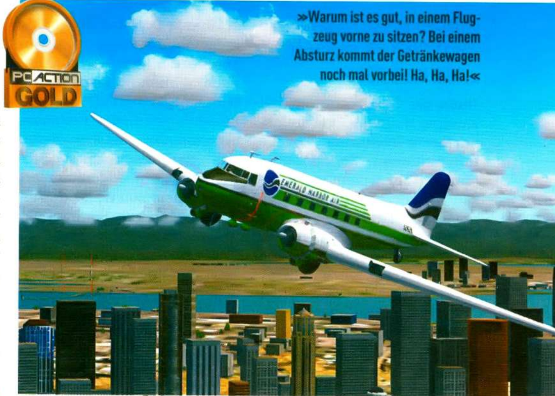
MEHRSPIELER

82%

SEHR GUT – Umfangreiches Add-on für das endlich ausgereifte Sci-Fi-Rollenspiel

Flight Simulator 2004

PC ACTION GOLD



»Warum ist es gut, in einem Flugzeug vorne zu sitzen? Bei einem Absturz kommt der Getränkewagen noch mal vorbei! Ha, Ha, Ha!«

Die Vergangenheit hat gezeigt: In der Regel ist nur jeder zweite Flight Simulator sein Geld wert. Da der vergangene Teil der Überflieger schlechthin war, müsste der *FS 2004* folglich eine Bruchlandung hinlegen. Tut er aber nicht! Vielmehr glänzt die Neuauflage mit einer Fülle an Verbesserungen. So gibt es erstmals in der 20-jährigen Geschichte des *Flight Simulator* authentische 3D-Wolken und wechselnde Wetterverhältnisse zu bestaunen. Das Resultat: Der Himmel wirkt plastisch und lebendig. Klasse! Nicht ganz mithalten kann die Landschaftsgrafik. Sie lässt vor allem im Tiefflug noch immer zu wünschen übrig. Eine echte Bereicherung sind die neuen Funktionen der Flugsicherung. Endlich dürfen Sie nach dem Start eine andere Reisehöhe beantragen – etwa wegen Turbulenzen – oder ein neues Ziel wählen. Schade nur, dass die Fluglotsen nach wie vor bei dichtem Verkehr hoffnungslos überfordert sind und sich so manchen katastrophalen Schnitzer erlauben. Vorbildlich ist der riesige Hangar. Er fasst 24 Maschinen, etwa den berühmten Wright Flyer oder die Douglas DC-3. Allerdings wäre für die „alten" Flieger, zum Beispiel die Boeing 747, mal ein überarbeitetes Cockpit fällig. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD



Ich liebe den *FS 2004*. Er ist so verdammt realistisch. Zum Leidwesen von Herrn Fränkel. Der würde nämlich viel lieber kreischende Passagiere in den virtuellen Tod chauffieren. Glaube ich zumindest. Aber es besteht Hoffnung. Vielleicht baut Microsoft beim *FS 2006* ja endlich mal ein paar spannendere Abenteuer ein.

FLIGHT SIMULATOR 2004

MINDESTENS:		
450 MHz, 128 MByte RAM, 1.800 MByte HD, Win98	GENRE:	Flugsimulation
	PREIS:	Ca. € 70,-
	ENTWICKLER:	Microsoft
	VERTRIEB:	Microsoft
SINNVOLL:	INTERNET:	www.microsoft.com/games
2.000 MHz, 512 MByte RAM	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Deutsch
	TERMIN:	Ohne Altersbeschränkung

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Fliegen Sie mit Freunden in Formation um die Welt; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	69%
STEUERUNG	91%
GRAFIK	79%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	62%

EINZELSPIELER

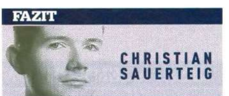
85%

SEHR GUT – Die beste zivile Flugsimulation aller Zeiten

Kaiser – Das Erbe

Hach, ist das schön! Können Sie sich an den Klassiker *Kaiser* aus seligen C64-Tagen erinnern? Das simple Spielkonzept, bei dem Sie als einer von bis zu vier Fürsten den Thron des Kaisers erklimmen müssen, haben die Entwickler bei der Neuauflage komplett beibehalten und auch nicht erweitert. Im Gegenteil: Die unterhaltsamen Kämpfe aus dem Klassiker finden jetzt nur noch auf einer schachbrettähnlichen Karte statt – schwach! Was sonst zu tun ist? Sie müssen ausreichend Korn für Ihre Untertanen bereitstellen, eine schlagkräftige Armee aufstellen und Ihre Burg ausbauen. Auf Dauer nerviges Gedudel begleitet den spielerischen Ausflug in die Vergangenheit. Neben dem Solopart gibt es einen Mehrspielermodus für bis zu vier virtuelle Thronfolger an einem PC, was angesichts der biederen Präsentation und mit zunehmender Spieldauer steigenden Eintönigkeit aber ebenfalls kein wirkliches Vergnügen ist. Fans des Brotkasten-Oldies mag's eine Zeit lang gefallen, alle anderen greifen besser zu zeitgemäßen Titeln wie *Die Gilde* und Co. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



Schön, den alten Klassiker mal wieder spielen zu dürfen – blöd nur, dass die Macher dem Ganzen keine zeitgemäße Optik verpassten. Die Menüs haben allenfalls besseres Shareware-Niveau. Ein paar frische Ideen hätten der leicht angestaubten, aber immer noch spaßigen Spielidee nicht geschadet. So hält sich die Langzeitmotivation arg in Grenzen.



Von wegen „Adel verpflichtet"! Diese eingefärbte Excel-Tabelle ist das „neue" Hauptmenü ...



KAISER – DAS ERBE

MINDESTENS: 233 MHz, 32 MByte RAM, 100 MByte HD, Win95
SINNVOLL: 350 MHz, 64 MByte RAM

GENRE:	WiSim
PREIS:	Ca. € 20,-
ENTWICKLER:	GamesArk
VERTRIEB:	Comport
INTERNET:	www.gamesark.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu vier Spieler streiten sich um die Thronfolge.
PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	62%
STEUERUNG	62%
GRAFIK	24%
SOUND	34%
MEHRSPIELER	49%

EINZELSPIELER 49%

MANGELHAFT – Liebloser Aufguss des legendären Klassikers

Kasparov Chessmate



Die Pflicht erfüllt *Kasparov Chessmate*: Das Spiel erklärt die Grundregeln und gibt einige wertvolle Tipps. Deutliche Schwächen leistet sich das Schachprogramm erst bei der Kür: Ein echtes Trainingsprogramm ist nicht enthalten und die maximale Spielstärke liegt bei nur 2.300 Elo. Steuerung, Sound und Grafik weisen Mängel auf. Für Online-Spiele nutzt *Kasparov Chessmate* eine bisher schlecht besuchte Lobby innerhalb der Zone von Microsoft. AG

MINDESTENS: 266 MHz, 64 MB RAM, 15 MB HD, Win 98
HERSTELLER: Hexacto/New Media
GENRE: Brettspiel **PREIS:** ca. € 36,-

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	64%
GRAFIK	22%
SOUND	38%
MEHRSPIELER	72%

EINZELSPIELER 69%

RC Helicopter Indoor Flight Sim.



In zwei Spielmodi lenken Sie ferngesteuerte Helikopter durch Wohnräume. Der Abenteuer-Modus beschert Ihnen die Suche nach versteckten Sternen, während bei der Herausforderungs-Variante Aufgaben warten. Beispielsweise müssen Sie um einen Pfeiler brausen und anschließend sanft landen. Bestehen Sie mit guten Wertungen, gibt's neue Levels und Helis. Besonders spannend ist die Flugaction auf Dauer nicht, für Modellbaufreaks aber unter Umständen brauchbar. TABU

MINDESTENS: 300 MHz, 64 MB RAM, 60 MB HD, Win98
HERSTELLER: Singularity Software/Koch Media
GENRE: Flugsimulation **PREIS:** ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	61%
STEUERUNG	71%
GRAFIK	51%
SOUND	48%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 43%

Virtual City



Virtual City ist ein *Sim City*-Klon für leistungsschwache Rechner. Mittels eines von fünf Themen (High-End, Kultur etc.) bestimmen Sie die Hauptausrichtung Ihrer Stadt. Beispielsweise steht bei einer umweltfreundlichen Metropole der Schutz der Natur im Vordergrund. Benutzermenü und Aufbauphase sind leicht zu verstehen. Bei der Grafik und Objektvielfalt hingegen hapert's. Mit Minispielen schmälern oder füllen Sie Ihr Budget. Fazit: Wer's unkompliziert mag, kann zugreifen. TABU

MINDESTENS: 200 MHz, 64 MB RAM, 50 MB HD, Win98
HERSTELLER: Singularity Software/Koch Media
GENRE: Aufbausimulation **PREIS:** ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	51%
SOUND	50%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 52%

Hard Rock Casino



Ohne Anzug und Krawatte können Sie bei *Hard Rock Casino* um virtuelle Dollars zocken. Und das nicht nur gegen den Computer, sondern auch via Internet mit Tausenden von menschlichen Kontrahenten – spaßig! Mit Baccarat, Craps, Keno, Slot Machine, Blackjack, karibischem Poker, Roulette oder Video Poker dürfen Sie Ihr Glück versuchen. Untermalt wird das Ganze obendrein von einem stimmigen Soundtrack. Nettes Extra: Besitzer eines PDAs können *Hard Rock Casino* sogar von ihrem PC auf den Taschencomputer überspielen. CS

MINDESTENS: 266 MHz, 32 MB RAM, 10 MB HD
HERSTELLER: Hexacto
GENRE: Denkspiel **PREIS:** ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	73%
GRAFIK	66%
SOUND	65%
MEHRSPIELER	70%

EINZELSPIELER 61%

Nina: Agent Chronicles

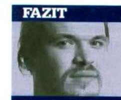
Das Beste an *Nina: Agent Chronicles* ist die Hauptdarstellerin selbst. Das knackige Aussehen leiht sich die Polygon-Spionin vom polnischen Model Iza Czarnecka. Meistens sehen Sie jedoch bloß den Lauf ihrer Beretta und weitere Spiel-Grafik, die keinen Bond hinter dem Martini-Glas hervorlockt. Die Entwickler verwenden die gleiche Lithtech-Engine wie seinerzeit bei *Aliens vs. Predator 2*. Zumindest im Spielverlauf unterscheidet sich *Nina* aber von anderen Ego-Shootern. Der Grund: Das Spiel selbst überrascht in drei weitläufigen Episoden mit jeder Menge Rätselkost. Schon am Anfang müssen Sie in einem Bergdorf in Afghanistan Kisten wegsprengen, Benzin für einen Stromgenerator besorgen und mit einem Scharfschützengewehr den Taliban-MG-Schützen aus dem Verkehr ziehen, der Ihnen den Weg ins Innere der Festung versperrt. Zwischendurch treffen Sie Gegner, die sich entweder bereitwillig abballern lassen oder denen Sie mittels Ihres „Bewusstseinsextraktors" Informationen aus dem Gehirn saugen. Spielstände sichert das Programm ausschließlich automatisch. Echte Spannung kommt zu keinem Zeitpunkt auf.

JOACHIM HESSE



Verhunze die Macht: Nina setzt ihre Para-Fähigkeiten ein.

FAZIT



JOACHIM HESSE

Terroristen, Soldaten, Drogendealer: Die Gegner von Nina sind so einfallsreich wie das Spiel selbst. Doch habe ich von den Machern des Langweiler-Klassikers *Schizm* ernsthaft etwas anderes erwartet? Zumindest spielbar ist der Shooter.

NINA: AGENT CHRONICLES

MINDESTENS: 733 MHz, 128 MByte RAM, 523 MByte HD, Win 98
SINNVOLL: 1,4 GHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 20,-
ENTWICKLER:	Detalion/City Interactive
VERTRIEB:	dtp digital tainment pool
INTERNET:	www.city-interactive.com
SPRACHE:	Englisch/Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Schade, kein Mehrspieler-Modus. Dabei hätte sich mit Nina bestimmt einiges anstellen lassen ...

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	59%
STEUERUNG	71%
GRAFIK	64%
SOUND	51%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **45%**

MANGELHAFT – Rätsellastiger Ego-Shooter aus der technischen Regionalliga.

Beach King Stunt Racer



Vamos a la Playa! Beim neuesten Spiel der *Autobahn Raser*-Macher vollführen Sie an den Stränden von Ibiza, St. Tropez, Bali und Rio de Janeiro in einer vorgegebenen Zeit mit Jeeps und Buggys reihenweise Stunts und sammeln Power-ups. Gelingt das, gehört Ihnen das virtuelle Herz der lokalen Comic-Schönheit und der Titel „Beach King". Die bunte Grafik ist genauso zweckmäßig wie die Steuerung und der Schwierigkeitsgrad angenehm dosiert. Allerdings: Mehr Strecken hätten es schon sein dürfen ... CS

MINDESTENS: 350 MHz, 64 MByte RAM, 350 MByte HD
HERSTELLER: Davilex/Koch Media
GENRE: Rennspiel **PREIS:** ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	66%
STEUERUNG	69%
GRAFIK	61%
SOUND	63%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **59%**

Hidden Stroke



Die inoffizielle Mission-CD zu *Sudden Strike 2* enthält neben 21 historischen und imaginären Einzelszenarien etliche neue Einheitentypen für alle Kriegsparteien: Berge-, Munitions- und Spähpanzer erlauben schnellere Vorstöße. Schützenlöcher, Schlauchboote für Infanteristen und Jagdbomber greifen tiefer ins Balancing ein. Allerdings fehlt dem Add-on eine Kampagne. Außerdem kränkelt *Hidden Stroke* an den gleichen Mankos wie *Sudden Strike 2*: Die riesigen Armeen lassen sich kaum noch kontrollieren. AG

MINDESTENS: 333 MHz, 64 RAM, 950 MByte HD, Win 98
HERSTELLER: Revolution of Strategy/CDV
GENRE: Echtzeitstrategie **PREIS:** ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	67%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	64%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	69%

EINZELSPIELER **67%**

Chariots of War



Das rundenbasierte Strategical *Chariots of War* ist ein Fest für Fans der Bronzezeit. 50 Völker dieser Epoche stehen parat und sind heiß darauf, die virtuelle Welt zu erobern. Wer den Vorgänger *Legion* kennt, fühlt sich sofort heimisch. Das bedeutet aber auch, dass gewisse Mankos des Vorgängers enthalten sind. Der Titel bietet auf Dauer zu wenig Abwechslung und für echte Profis fehlt es an der Herausforderung. Auf Diplomatie und Handel wurde zu wenig Wert gelegt. Ein Mehrspielermodus fehlt. AI

MINDESTENS: 400 MHz, 64 MByte RAM, 400 MByte HD
HERSTELLER: Paradox/ Koch Media
GENRE: Rundenstrategie **PREIS:** ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	57%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	71%
SOUND	68%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **69%**

Total Challenge



Total Challenge ist ein *Blitzkrieg*-Add-on, das 24 Missionen und jede Menge neuer Einheiten bietet. Eine Story, die das Ganze verbindet, existiert allerdings nicht. Dies ist aber schon das einzige große Manko des Titels. Die Levels sind abwechslungsreich und bieten alle einen herausfordernden, aber fairen Schwierigkeitsgrad. In Sachen Präsentation gibt es auch nichts zu meckern. *Blitzkrieg*-Fans greifen sowieso zu und alle anderen Echtzeit-Strategen sollten auch mal reinschauen. AI

MINDESTENS: 366 MHz, 64 MByte RAM, 1 GByte HD
HERSTELLER: NGB/Intex
GENRE: Echtzeitstrategie **PREIS:** ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	69%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	76%
SOUND	73%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **72%**

HEUTE HAU'N WIR AUF DEN PAUKER!

DIE PISA-STUDIE FÜR PÄDAGOGEN!

Wer hat den dümmsten Lehrer?

A: € 2,90 - CH: sfr 5,00 E/I: € 3,50 L: € 3,00 - E 47802

MAD September 2003

Nr. 060 G.o.n.g.!

MAD

Das i[...]ligenteste[...] [...]er Welt

Dino

Zum heute hau'n wir auf den Pauker Preis für NUR NOCH € 2,60

SAU PACK

Neues Saupack im South Park!

BEYBLÖD

Chaos im Kreisverkehr!

MAD läuft Amok gegen den ...

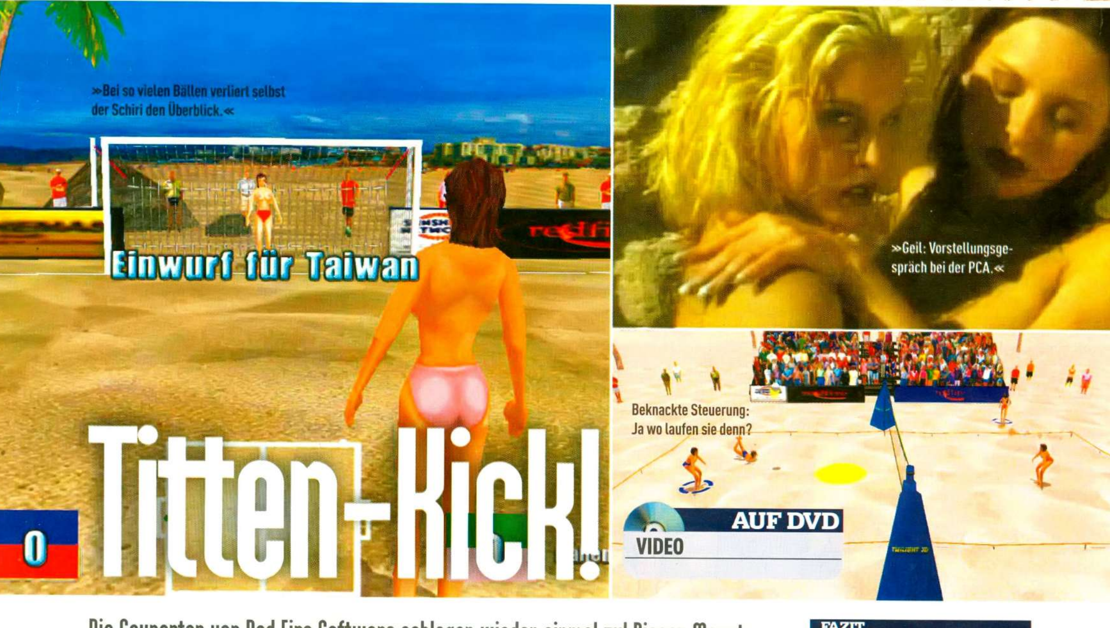
SCHUL(T)ERROR!

AB 27. AUGUST ÜBERALL ERHÄLTLICH!



www.dinocomics.de

SCHROTT DES MONATS



»Bei so vielen Bällen verliert selbst der Schiri den Überblick.«

»Geil: Vorstellungsgespräch bei der PCA.«

Beknackte Steuerung: Ja wo laufen sie denn?

Die Sexperten von Red Fire Software schlagen wieder einmal zu! Diesen Monat mit zwei unglaublichen FKK-Sportspielchen der Reihe BABES & BALLS.

Sachen gibt's, die gibt's nicht. *Xtreme Beach Soccer* und *Xtreme Beach Volleyball* gehören dazu. Getreu dem Motto „Eins, zwei drei – Oberkörper frei!" vergnügen sich bei diesen beiden Perlen der Spielegeschichte schlanke Pixel-Puschis an zehn Stränden dieser Welt. Bekleidet mit einem knappen Badehöschen lassen die drallen Sportlerinnen in Wismar, Rimini oder Santa Monica die Bälle tanzen und schauen erstaunlicherweise allesamt ziemlich gleich aus. Obendrein gleiten sie trotz des scheinbar revolutionären und gänzlich unbekannten „Ultra Sonic Motion Capturing"-Verfahrens teilweise wie Ski-Langläuferinnen über das eigentlich gar nicht glatte Geläuf.

BALLA BALLA!

Für unfreiwillige Komik sorgt zudem die völlig unrealistische Ballphysik. Aber auch die Steuerung scheint „ein paar" Macken zu haben: Lenkt man nach unten, läuft die Spielerin nach links. Auf der gegenüberliegenden Seite hingegen muss man die rechte Pfeiltaste betätigen, um nach oben zu laufen. Die Krönung ist die scheinbar nicht vorhandene Intelligenz der Mitspielerinnen und Computergegner, was sicherlich nicht nur auf deren Geschlecht zurückzuführen ist. Aber auch die Schiedsrichter sind ausgesprochen schlecht: So wird bei *Xtreme Beach Soccer* ein Einwurf schon mal als Tor gezählt. Sie sollten übrigens die Entscheidung stets in der regulären Spielzeit suchen. Beim Elfmeterschießen ist die Steuerung nämlich ganz deaktiviert und nichts geht mehr. Einem Programmfehler sei Dank.
Wer trotz dieser Widrigkeiten das Kunststück vollbringt, den Fußball- oder Volleyballplatz als Sieger zu verlassen, darf sich auf ein paar sensationelle Erotik-Filmchen freuen, bei denen sich billige Models unter einem Moskitonetz räkeln, ihr Höschen auf einem Poller am Hamburger Hafen ausziehen oder sich an irgendeinem Felsen die Sandkörner vom Leib lecken. Geil? Nicht wirklich.

CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Soll ich lachen oder weinen? *Xtreme Beach Soccer* und *Xtreme Beach Volleyball* stecken voller peinlicher Fehler, die das Ganze einerseits nahezu unspielbar machen und andererseits unfreiwillig komisch wirken. Die Krönung sind die billigen und völlig unscharfen Filmchen, die nicht einmal nachts auf Neun Live laufen würden. Und das will echt was heißen ...

BABES & BALLS XTREME BEACH SOCCER & XTREME BEACH VOLLEYBALL

MINDESTENS:	GENRE:	Sport
500 MHz, 64 MByte RAM, 50 MByte HD, Win95	PREIS:	Je € 20,-
	ENTWICKLER:	Red Fire Software
	VERTRIEB:	Red Fire Software
SINNVOLL:	INTERNET:	www.redfiresoft.de
850 MHz, 256 MByte RAM	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:	
Gebaggert und geballert wird maximal zu viert!	PC: 1-4 Spieler NETZWERK: – INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	2%
STEUERUNG	3%
GRAFIK	36%
SOUND	27%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

BEACH SOCCER:	BEACH VOLLEYBALL:
3%	5%

UNGENÜGEND – *Praktisch unspielbar und faktisch so erotisch wie ein Verkehrsunfall!*

Battlecruiser Millennium: Gold Edition

Anfang 1997 versuchte Chefentwickler Derek Smart nach siebenjähriger Entwicklungszeit, mit *Battlecruiser 3000 AD* die perfekte Simulation zu zaubern. Das Experiment ging ordentlich in die Hose: Etliche Programmfehler und die komplexeste Steuerung aller Zeiten erstickten jeden Funken Spielspaß. Unverständlicherweise weist die neueste Version – *Battlecruiser Millennium: Gold Edition* – genau die gleichen Mängel auf: Weit über 100 Tastaturkürzel sorgen für die katastrophalste Steuerung in einem PC-Spiel seit 1997. Sie haben keine Chance, auch nur einfache Aktionen auszuführen, wenn Sie das Handbuch nicht ausdrucken (!) und exakt studieren. Immerhin wurden andere alte Fehler beseitigt und neue Features integriert: In der *Millenium: Gold Edition* dürfen Sie erstmals nicht nur durch den Weltraum düsen, sondern auch auf Planeten landen und diese mit Fahrzeugen oder zu Fuß erkunden. Mehr Spaß kommt deswegen aber nicht auf. Unter anderem auch, weil dem Betrachter angesichts der über sechs Jahre alten und nur geringfügig überarbeiteten Grafik-Engine eine kurzfristige Erblindung höchst willkommen erscheint. ALEXANDER GELTENPOTH



Sieht trauriger aus als die Gäste bei einer Beerdigung: Battlecruiser.

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Was kommt raus, wenn man ein überladenes Spielprinzip um zusätzliche Features erweitert? In diesem Fall ist das Resultat unspielbar und potthässlich. Bleibt nur zu hoffen, dass *Battlecruiser Millennium* seine Aufgabe als abschreckendes Beispiel gut erfüllt.

BATTLECRUISER: GOLD EDITION

MINDESTENS: 300 MHz, 128 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Simulation
	PREIS:	Ca. € 28,-
SINNVOLL: 1.000 MHz, 256 MByte RAM	**ENTWICKLER:**	3000 AD
	VERTRIEB:	Dreamcatcher
	INTERNET:	www.3000ad.com
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, TDM, kooperativ; 1 Sp./CD — **PC:** 1 Spieler, **NETZWERK:** 32 Spieler, **INTERNET:** 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	15%
STEUERUNG	1%
GRAFIK	16%
SOUND	21%
MEHRSPIELER	13%

EINZELSPIELER 13%

UNGENÜGEND – Neuer Aufguss des uralten Battlecruisers: er- und abschreckend.

Perfect Ace Tennis



Und noch ein Tennisspiel! Beim Vertreter des weißen Sports in diesem Monat handelt es sich um eine lieblose Konsolenumsetzung mit entsprechender Pixel-Grafik. Kein Wunder bei einer maximalen Bildschirmauflösung von 640x480 Bildpunkten. Aber auch spielerisch gibt's einiges zu meckern. Die Steuerung ist ungenau, die Intelligenz der Computergegner dürftig und die Kameraführung nicht immer auf Ballhöhe. Auch ein Karrieremodus wie beim weitaus besseren *Virtua Tennis* fehlt. CS

MINDESTENS: 350 MHz, 64 MByte RAM, 28 MByte HD
HERSTELLER: Oxygen Interactive
GENRE: Sportspiel **PREIS:** ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	54%
STEUERUNG	62%
GRAFIK	51%
SOUND	56%
MEHRSPIELER	55%

EINZELSPIELER 51%

Hugo Smakkaball



Liebe Eltern, auch wenn Ihr Kind noch so oft „Mami, ich will das neue Hugo-Spiel" quengelt, tun Sie es ihm nicht an. Kaufen Sie ihm lieber ein Happy Meal oder gehen Sie mit ihm ins Kino. Das ist billiger und macht mehr Spaß als dieser peinliche Sporttitel. Ziel ist es, blinkende Platten an den Wänden zu treffen, möglichst vor dem Gegner. Sehr originell, Wahnsinn! Mehr als dieser langweilige Spielmodus wird nicht geboten. Für 20 Euro ist das verdammt wenig. BB

MINDESTENS: 266 MHz, 64 MByte RAM, 120 MByte HD, Win95
HERSTELLER: ITE Media
GENRE: Sportspiel **PREIS:** ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	18%
STEUERUNG	47%
GRAFIK	15%
SOUND	12%
MEHRSPIELER	10%

EINZELSPIELER 9%

727 Professional



Dieses *FS 2002*-Add-on richtet sich klar an Flugexperten. Rund 600 Schalter dürfen Sie im fotorealistischen Cockpit der dreistrahligen Passagier- und Transportmaschine umlegen. Realistischer geht's kaum. Schade nur, dass die Anzeigen teilweise schlecht lesbar sind. Mit vier Varianten der B727 sowie 29 Lackierungen ist die Erweiterung zwar sehr gut ausgestattet, den horrenden Preis von 40 Euro rechtfertigt das aber noch lange nicht. Dafür läuft *727 Professional* mit Einschränkungen auch mit dem *FS 2004*. BB

MINDESTENS: 1.200 MHz, 256 MB RAM, 980 MB HD, FS 2002
HERSTELLER: Captain Sim/Just Flight
GENRE: Simulation **PREIS:** ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	44%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	74%
SOUND	79%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 69%

Tornado Jagdbomber



Was nützt ein akkurat simulierter Jagdbomber, wenn man sein Waffensystem nicht nutzen kann? Diese Frage stellen Sie sich bei LAGOs neuestem Add-on, das sowohl für den *FS 2002* als auch den *Combat Flight Simulator 3* geeignet ist. Während Sie im *FS* zu Friedenszeiten mit Mach 2 herumdüsen und Luftbetankungen vornehmen (gähn!), dürfen Sie im *CFS 3* lediglich von der Bordkanone Gebrauch machen. Die Raketen sind nur Zierde. Nicht mal Missionen haben die Entwickler der Erweiterung spendiert. BB

MINDESTENS: 900 MHz, 256 MByte RAM, FS 2002 od. CFS 3
HERSTELLER: LAGO/Just Flight
GENRE: Simulation **PREIS:** ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	50%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	75%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 53%

BUDGET



Landung an Omaha Beach – Erinnerungen an den Kinohit Der Soldat James Ryan werden wach.

Geil: Sommerschuss-Verkauf

Los Krachos: EAs superben Weltkriegs-Shooter MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT gibt's jetzt mit Add-on, Lösungsbüchern und weiteren Extras in der Deluxe-Edition.

Beim im wahrsten Sinne des Wortes ausgezeichneten Ego-Shooter *Medal of Honor: Allied Assault* schlüpfen Sie in die Rolle eines amerikanischen Spezialagenten, der während des Zweiten Weltkrieges Aufträge erfüllt. In der Ich-Perspektive stehlen Sie Geheimdokumente, schnippeln die Zündkabel von LKWs durch, befreien hinter feindlichen Linien Kriegsgefangene, spionieren Flakstellungen aus oder jagen neuartige Raketengeschütze oder Züge in die Luft.

WAS FÜR WAFFEN!

Plumpe Ballerei führt selten ans Ziel, dennoch muss der Spieler auch die genretypische, offene Konfrontation nicht missen. Den direkten Zweikampf sucht er unter anderem mit Colt 45, Garand-Gewehr, diversen Maschinenpistolen, Eier- und Stiel-Handgranaten sowie zwei Panzerfaust-Typen. Häufig stehen Ihnen mehrere Kameraden zur Seite, die selbstständig agieren. Auf manche dieser Nichtspielercharaktere müssen Sie besonders Acht geben, zum Beispiel auf den Piloten, den Sie nach einem Absturz in der Normandie aus der Gefangenschaft befreien. Neben dem packenden Einzelspielermodus gibt es auch umfangreiche Mehrspieleroptionen für spannende Duelle gegen menschliche Kontrahenten.

HER DAMIT!

Die Grafik ist auch für heutige Verhältnisse gut, reicht aber natürlich nicht an die moderner Shooter à la *Unreal 2* heran. So sehen die Spielfiguren weniger „lebensecht" aus. Außerdem wirken die Texturen nicht so realistisch und auch die Spezialeffekte sind weniger spektakulär. Neben dem Hauptprogramm beinhaltet die Deluxe-Edition das erstklassige Add-on *Spearhead* mit 15 neuen Waffen, neun frischen Einzelspielermissionen (von der Normandie bis Berlin) sowie zwölf unveröffentlichte Mehrspielerkarten. Obendrein gibt's die beiden Lösungsbücher sowie eine Soundtrack-CD und ein Making-of zum zweiten Teil *Pacific Assault*. Nicht schlecht, oder?

CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Medal of Honor: Allied Assault **und sein exzellentes Erweiterungsset *Spearhead* dürfen in keiner Spielesammlung fehlen. Die minimal veraltete Technik wird durch die kinoreife Story allemal wettgemacht und die zahlreichen Missionen und Karten sorgen sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus für wochenlangen Spielspaß. Unser Tipp: unbedingt zuschlagen!**

MOH – ALLIED ASSAULT DELUXE-EDITION

MINDESTENS:	GENRE:	Action
500 MHz, 128 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	Electronic Arts
	VERTRIEB:	Electronic Arts
TEST IN AUSGABE:	INTERNET:	www.electronicarts.de
2/2002, 1/2003	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	5. September

MEHRSPIELER-OPTIONEN: U. a. Team-Deathmatch, Capture the Flag, 1 Sp./CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	77%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	79%
SOUND	89%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER 83%

SEHR GUT – Hollywoodreifes Spielerlebnis mit netten Zugaben!

Ghost Recon – Complete

Der Name Tom Clancy steht nicht nur für eine Reihe von Bestseller-Romanen, sondern seit geraumer Zeit auch für erstklassige Computerspiele. Taktik-Shooter wie *Rainbow Six* oder eben *Ghost Recon* verkauften sich hunderttausendfach – und das zu Recht. Bei dem zuletzt genannten Game schlüpfen Sie in die Rolle eines Anführers der „Ghosts". Das ist eine sechsköpfige Elite-Spezialeinheit der US-Armee, ausgerüstet mit der neuesten Technik und den besten Waffen. Die 15 großzügig angelegten Einzelspielerkarten des Hauptprogramms verlangen eine sorgfältige Einsatzplanung. Mal müssen Sie einen amerikanischen Piloten retten, der über Feindgebiet abgeschossen wurde, ein anderes Mal eine Brücke sprengen oder ein verstecktes Lager feindlicher Rebellen auslöschen. Die beiliegenden Add-ons *Island Thunder* und *Desert Siege* entführen Sie nach Kuba und Ostafrika und bieten 16 neue Einzel- und neun neue Mehrspielerkarten sowie einen nützlichen Editor zum Erstellen eigener Karten. Außerdem sind alle veröffentlichten Patches integriert.

CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Auch wenn das Ursprungsprogramm bereits fast zwei Jahre auf dem Buckel hat, ist es für Freunde von Taktik-Shootern nach wie vor uneingeschränkt empfehlenswert. Die einzelnen Missionen sind herrlich abwechslungsreich und mitunter ganz schön knifflig. Ärgerlich nur, dass trotz diverser Patches manche KI-Mängel nicht vollends beseitigt werden konnten.



»Neu im Kino: Drei Engel für Ali.«

GHOST RECON – COMPLETE

MINDESTENS: 450 MHz, 128 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98
TEST IN AUSGABE: 12/2001, 5/2002, 12/2002

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Red Storm
VERTRIEB:	Ubi Soft
INTERNET:	www.ubisoft.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu 32 Spieler im Team-Deathmatch oder CTF – sehr gut!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	77%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	81%
SOUND	73%
MEHRSPIELER	83%

EINZELSPIELER 80%

GUT – Toller Taktik-Shooter mit spaßigen Mehrspielermodi!

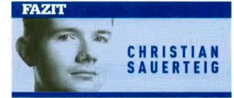
Raven Shield



Sommerschuss-Verkauf auch bei Ubi Soft! Keine vier Monate nach der Veröffentlichung gibt's den genialen Taktik-Shooter *Raven Shield* zum Schnäppchenpreis von 30,- Euro! Als Anführer eines Sonder-Einsatzkommandos meistern Sie aufregende Spezial-Einsätze auf der ganzen Welt, die dank *Unreal-Warfare*-Engine ausgesprochen edel in Szene gesetzt sind. Glücklicherweise haben die Entwickler die alten *Rainbow Six*-Zöpfe abgeschnitten und aus *Raven Shield* ein unglaublich benutzerfreundliches Programm gebastelt. Die sackschwere Planungsphase der Vorgänger beispielsweise empfanden wir beim Testen endlich nicht mehr als Qual, sondern als eine echte taktische Herausforderung. Wegmarken und „Go-Codes" sind mit wenigen Mausklicks gesetzt und lassen sich per 3D-Kamera „abfahren". Sehr schön! Und wenn Sie doch mal keinen Bock auf das Ganze haben, wählen Sie einfach den Standard-Plan für die entsprechende Karte und schon geht's los. Haben Sie *Raven Shield* durch, sollten Sie unbedingt einen Blick auf den Mehrspielerpart werfen. Der ist nämlich dank der durchdachten Karten richtig gut geworden und lässt *Counter-Strike* alt aussehen.

CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Tolle Optik, durchdachte Handhabung und erstklassige Missionen – *Raven Shield* ist nahezu perfekt. Wären da nicht die fehlende Speicherfunktion, die für so manchen Frust sorgt, und die etwas langatmigen Missionsbeschreibungen. Darüber kann man wegen des enormen Spielspaßes aber hinwegsehen, erst recht bei diesem Preis.



»Zurück in die Anstalt: Trotz Tarnung konnte Alex Geltenpoth seinen Pflegern nicht entwischen.«

RAVEN SHIELD

MINDESTENS: P 600, 128 MByte RAM, 256 MByte HD, Win98
TEST IN AUSGABE: 3/2003

GENRE:	Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Red Storm
VERTRIEB:	Ubi Soft
INTERNET:	www.ravenshield.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: U. a. Geiselbefreiung, Bombe legen, Eskorte (auch mit Bots); 1Sp./CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	80%
SOUND	91%
MEHRSPIELER	88%

EINZELSPIELER 87%

SEHR GUT – Unglaublich spannender und realistischer Taktik-Shooter

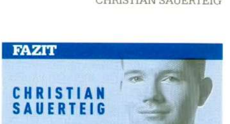


Zoo Tycoon Complete Edition

Das Aufbaustrategie-Spiel *Zoo Tycoon* von Microsoft lässt Sie den Tagesablauf eines Zoodirektors erleben, der mit Schlaflosigkeit, Schulden und purer Hektik kämpft. Auf 41 Karten mit unterschiedlichem Gelände (unter anderem Gebirge, Stadt und Wüste), befassen Sie sich mit dem Bau eines Zoos: Gehege platzieren, Tiere, Bodenbeläge und Pflanzen kaufen und Techniker sowie Wärter engagieren. Das ist jedoch nicht ganz so einfach bei Ihrem knapp bemessenen Etat. Der wächst nur durch Spenden, Besuchergelder und Tierverkäufe. Darüber hinaus wartet jeder Abschnitt mit diversen Aufgaben auf, die unter Zeitdruck zu erledigen sind. Beispielsweise müssen Sie binnen vier Monaten eine vom Aussterben bedrohte Tierart nachzüchten. Im Spielmodus „Freie Karten" gehen Sie mit einem Budget von bis zu 500.000 Dollar an den Start. Zwar fallen in dieser Option sämtliche Einschränkungen weg, der Stress mit nörgelnden Zoobesuchern und dem teilweise etwas blöden Personal bleibt jedoch bestehen. Da Ihre Mechaniker bei mehreren gleichzeitig zu reparierenden Zäunen oft den Überblick verlieren, müssen Sie hier häufig selbst eingreifen und die Schrauberlinge per Mausklick zu ihrem nächsten Einsatzort dirigieren – was mitunter ganz schön nervig sein kann. Neben dem Hauptprogramm beinhaltet *Zoo Tycoon Complete Edition* die beiden Erweiterungssets *Marine Mania* und *Dinosaur Diggs* mit neuen Tieren, Karten und Missionen.

CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



Der Mix aus Aufbaustrategie und Wirtschaftssimulation ist zwar recht unterhaltsam, bietet im Vergleich zu *Sim Theme Park* & Co. auf Dauer aber zu wenig Abwechslung. Immerhin erweitern die beiden Add-ons die bunte Welt des *Zoo Tycoon* um neue Tierarten und witzige Missionen. Wer ein Faible für derartige Spiele hat, kann für diesen Preis ruhigen Gewissens zuschlagen.



„Massentierhaltung: Was für eine Saurierei!" (Mal sehen, ob das Lektorat den flachen Wortwitz kapiert oder ihn wieder ungefragt korrigiert ...)

ZOO TYCOON COMPLETE EDITION

MINDESTENS: 233 MHz, 64 MByte RAM, 500 MByte HD, Win95
TEST IN AUSGABE: 12/2001

GENRE:	WiSim
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Microsoft
VERTRIEB:	NBG
INTERNET:	www.zootycoon.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
TERMIN:	5. September

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt es keine!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	64%
SOUND	74%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

72%

GUT – Unterhaltsamer Zoo-Manager mit zwei Add-ons zum fairen Preis

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK



Hotel Gigant — Medal of Honor



Emergency 2 — Aquanox 2



Ghost Recon — Zoo Tycoon



Sega GT — Devastation



Die Siedler Platin — Raven Shield

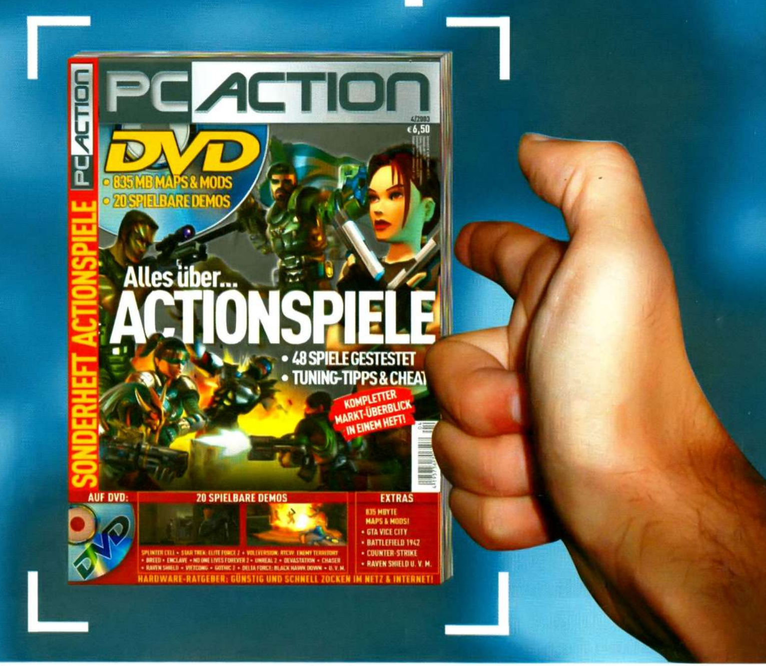
TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Aquanox 2	Action	Koch Media	83%	€ 10,-
Devastation	Action	Ascaron	70%	€ 25,-
Die Siedler Platin Edition	Compilation	Ubi Soft		€ 30,-
Die Siedler 1			58%	
Die Siedler 2: Gold Edition			64%	
Die Siedler 3: Gold Edition			71%	
Die Siedler 4: Gold Edition			75%	
Ghost Recon Complete	Compilation	EA	80%	€ 30,-
Ghost Recon	Action		82%	
Ghost Recon Desert Siege	Action		76%	
Ghost Recon Island Thunder	Action		71%	

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Emergency 2 Deluxe Edition	Strategie	Take 2	72%	€ 25,-
Hotel Gigant	WiSim	Koch Media	52%	€ 20,-
MoH AA Deluxe Edition	Compilation	EA	83%	€ 50,-
MoH Allied Assault	Action		84%	
MoH Spearhead	Action		81%	
Raven Shield	Action	Ubi Soft	87%	€ 30,-
Sega GT	Rennspiel	Sega	55%	€10,-
Zoo Tycoon Complete	Compilation	NBG	72%	€ 30,-
Zoo Tycoon	WiSim		75%	
Zoo Tycoon Dinosaur Diggs	WiSim		61%	
Zoo Tycoon Marine Mania	WiSim		74%	

Abräumen & sparen

Wer jetzt beim PC-ACTION-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für € 9,90 gibt's 3 Ausgaben PC ACTION + das Sonderheft „Actionspiele". Also gleich draufhalten!

Den kompletten Marktüberblick über die Welt der Actionspiele bietet das gleichnamige Sonderheft von PC ACTION, das seit dem 30. Juli zum Preis von € 6,50 an den Kiosken liegt. Satte 48 Vertreter des beliebtesten aller Genres wurden von der Redaktion getestet, dazu gibt's Tuning-Tipps und Cheats zu den wichtigsten Titeln des vergangenen Spielejahres. Auf der Begleit-DVD finden sich neben 20 aktuellen spielbaren Demoversionen zusätzlich 835 Megabyte an Maps und Mods.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



☒ JA, ich möchte das Miniabo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer *(für evtl. Rückfragen)*

E-Mail-Adresse *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC ACTION, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 55,20/ Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„PC-ACTION-Sonderheft Actionspiele"
(Artikelnr. 002333)

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA ML 01



Horn to be wild!

Beim HL-Mod NATURAL SELECTION 2.0 geht's richtig geil und taktisch zur Sache!

Half-Life | Natural Selection ist momentan einer der beliebtesten *HL*-Mods überhaupt. Gamespy kürte ihn sogar zum besten des Jahres 2002. Dort belegt das Teil momentan auch den dritten Platz in der Rubrik „Meistgespielte *HL*-Mods". Jetzt, wo NS 2.0 erschienen ist, dürfte das Interesse an dieser Perle sogar weiterhin wachsen. Sie wissen nicht, worum es bei Natural Selection geht? Dann erklären wir das mal: Chris Cleveland, der schon an Sierras *Empire Earth* mitarbeitete, hatte einst eine Vision. Wie wäre es, wenn man das Ressourcen-Management und Taktik-Element eines typischen Echtzeitstrategie-Titels mit einem Ego-Shooter verbindet? Verbissen machte er sich ans Werk und im Oktober 2002 präsentierte er sein Experiment der Öffentlichkeit. Natural Selection war geboren und eroberte unaufhaltsam die Herzen der Online-Spieler. Der Clou: Es gibt zwei Rassen, Marines gegen Aliens. Aufseiten der Marines gibt es eine Besonderheit: Ein Spieler übernimmt nämlich das Oberkommando. Dabei betrachtet er das Geschehen aus der Vogelperspektive. Genau wie bei einem Echtzeit-Strategiespiel kann er so seine Truppen befehligen und von diesen sogar Gebäude errichten lassen. Seine Untergebenen zocken aus der Ego-Perspektive und müssen die Umgebung von den Aliens befreien. Kleinere Programmfehler und Balancingprobleme des Erstlings gehören dank NS 2.0 endgültig der Vergangenheit an. Es gibt keinen Zweifel: Natural Selection ist ein Meisterwerk. Ehrensache, dass sich die Vollversion des Mods auf unserem Silberling befindet. Damit Sie mit Natural Selection noch mehr Spaß haben, haben die Jungs vom Clan 00 übrigens eine erstklassige Sammlung der coolsten NS-Maps zusammengestellt. Clan-Rentner Hotman hat sich extra eine Woche Urlaub genommen, um die Kollektion perfekt auf die Bedürfnisse unserer Leser abzustimmen. Natürlich wurden alle Karten mit NS 2.0 getestet, damit es zu keiner bösen Überraschung kommt!

»Okay, die beiden sind hässlich, aber dafür haben sie mächtig Dampf unter dem Kittel!«

WAS IST MIT CS 1.6?

Apropos Überraschung: Das lang erwartete *Counter-Strike 1.6* ist nun regulär als Beta-Version erhältlich. Allerdings können Sie die Datei nicht einfach aus dem Netz herunterladen. Zuerst benötigen Sie Valves Steam-Client, der unter www.steampowered.com erhältlich ist. Mittels dieser Software wird *CS 1.6* installiert und ausgeführt. Leider gibt es mit Steam anscheinend noch einige Probleme. Viele klagen über Fehlermeldungen und Probleme mit bereits installierten Anwendungen. Daher haben wir uns entschlossen, noch ein wenig zu warten, ehe wir Steam auf unsere Cover-DVD packen. Ungeduldige Abenteurer können sich das kleine File ja trotzdem von der offiziellen Webseite ziehen. AHMET ISCITÜRK

Info: www.natural-selection.org, www.steampowered.com, www.00network.org

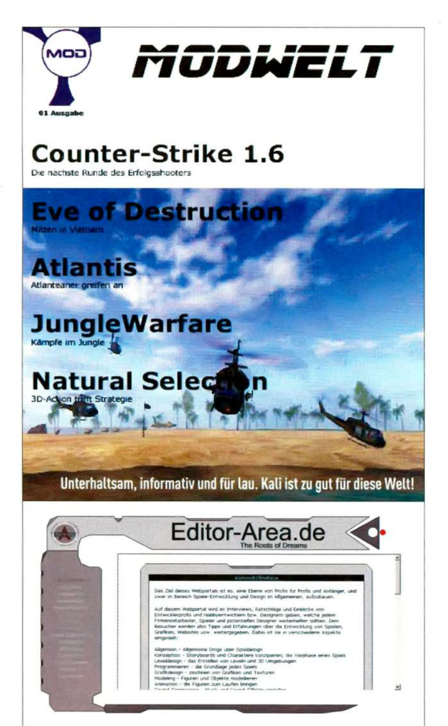
AUF DVD

Mods: Half-Life
Autor: Diverse
Filenamen: nase_packv10.exe
Voraussetzungen: Half-Life
Pro + Contra:
+ **NS ist ein Meisterwerk!**
+ **Geniale Maps!**

Fazit: „Ein Fest für jeden HL-Fan!"

Samaritter ohne Furcht und Tadel!

Wie sich idealistische Hobby-Entwickler für die MODDING-SZENE den Allerwertesten aufreißen.



Unterhaltsam, informativ und für lau. Kali ist zu gut für diese Welt!

Vermischtes | Manchmal schämen wir uns. Denn während wir uns dumm und dämlich verdienen, reißen sich andere ehrenamtlich den Allerwertesten auf, um die Modding-Szene zu bereichern. Da wäre zum Beispiel Dennis Rudolph (Kali). Seine Webseite www. modguide.de dürfte zu den umfangreichsten und am besten gepflegten Modding-Seiten der Welt gehören. Egal um welchen Mod es sich auch handeln mag: Auf seiner Seite werden Sie fündig. Dort gibt es auch einen Veröffentlichungs-Kalender, der zeigt, wann welcher Mod erscheint. Und als ob das nicht genug wäre, bringt der Gute jetzt auch noch regelmäßig eine Zeitschrift im PDF-Format heraus. So ähnlich wie unser Spielerforum. Das 0,7 MByte große Werk sollten Sie sich unbedingt reinziehen. Fleißig ist auch Simon Sonntag (Odin). Er hat die Seite www.editor-area.de gegründet. Worum es da geht? „Das Ziel dieses Webportals ist es, eine Ebene von Profis für Profis und Anfänger – und zwar im Bereich Spiele-Entwicklung und Design im Allgemeinen – aufzubauen", lässt Odin verlautbaren. Also, nix wie hin! AHMET ISCITÜRK

Info: www.editor-area.de, www.modguide.de

INHALT

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen.
Also: sachdienliche Hinweise an: spielerforumsgott@pcaction.de.



BESSERWISSER

AHMET ISCITÜRK ÜBER SEINEN ABSCHIED



Okay, der sieht nicht besonders kompetent aus, aber heutzutage muss man nehmen, was man kriegt!

Leben Sie wohl!

Über zehn Jahre habe ich mich jetzt um dieses Spielerforum gekümmert. Doch irgendwann wird es Zeit, abzutreten und die Verantwortung einem jüngeren, fetteren Kollegen zu übertragen. Man muss auch mal loslassen können, hat mein Psychiater immer zu mir gesagt! Deshalb lege ich diese Rubrik ab sofort in Benjamin Bezolds Hände. Sie sollen aber in Zukunft keinem Fremden vertrauen, daher will ich Ihnen den guten Benny näher vorstellen und kurz etwas über ihn erzählen. Er ist ein Genie. Er konnte lesen und schreiben, da hat er noch in die Windeln gemacht! Schon blöd, wenn man sich mit 16 Jahren immer noch in die Hosen scheißt, oder? Er ist rothaarig, angeblich verlobt und arbeitet ehrenamtlich als Drogenkurier. Mehr weiß ich nicht über ihn. Eine Sache noch: Als Handy-Klingelton hat er das A-Team-Theme. Das ist beängstigend, nicht wahr? Was werde ich ohne das Spielerforum tun? Ich würde Ihnen gerne erzählen, dass ich für ein Jahr durch die Welt reise, um ferne Kulturen kennen zu lernen. Doch stattdessen ist es so, dass ich mir hier weiter für wenig Geld den Arsch abarbeiten muss. Also kein Urlaub – nur andere Baustelle! Abschiedsbriefe und solches Zeug können Sie sich sparen. Ich werde mein kleines Forum vermissen und ich war deswegen des Öfteren den Tränen nahe. Doch der deutsche Mann weint nicht! Moment – ich bin ja Türke! Da hab ich noch mal Glück gehabt.



»Könnte ich Sie eventuell zu einem Zeitschriften-Abonnement überreden?«

»Version 2 des Mappacks folgt bald. Herr Mrha weiß nichts davon, aber jetzt kann er nicht mehr Nein sagen!«

Schau mal rein!

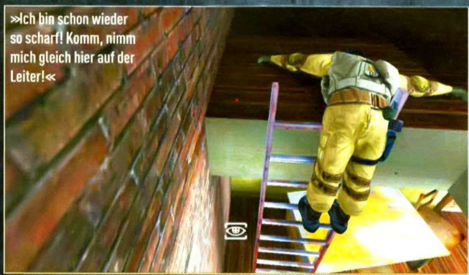
Auf unserer DVD gibt's diesmal 35 Karten zu RAVEN SHIELD.

Raven Shield | Echte Fans wissen natürlich, dass www.rainbowsix.org die deutsche Top-Adresse ist, wenn es um das Thema *Rainbow Six* geht. Deshalb haben wir den Chef Herbert Mrha (Wie spricht man das eigentlich aus? Mrrrha? Mister Ha? Hahaha!) kontaktiert. Denn die Götter der PC ACTION wollen nur mit den Besten zusammenarbeiten! Herbert machte das Unmögliche möglich: Er hat die fleißigsten *Raven Shield*-Mapper weltweit kontaktiert und so ein Paket der Extraklasse zusammengestellt. 35 Hammer-Karten, ein eigens entwickelter Bound-Key-Editor und eine komplette PDF-Liste aller Waffen. Die zuletzt Genannte enthält präzise Angaben über Reichweiten und andere wichtige Details. Der Bound-Key-Editor ist ein nützliches Tool, mit dem Sie komplizierte Tastatur-Befehle bequem auf eine Taste legen und im Spiel abrufen können. Gerade bei *Rainbow Six*-Titeln ist so ein Werkzeug Gold wert. Bei den 35 Maps handelt es sich um Einzel- und Mehrspieler-Karten. Grandmaster Mrha durchforstete eine Menge Server-Maprotationen, um herauszufinden, welches die beliebtesten Karten sind. Wir scheuen eben keine Mühen, wenn es darum geht, unsere Leser zufrieden zu stellen! AHMET ISCITÜRK

Info: www.rainbowsix.org

AUF DVD

Maps: Raven Shield
Autor: Diverse
Filenamen: R6org_RvS_Mappack_v10.exe
Voraussetzungen: Raven Shield
Pro + Contra:
+ 35 Super-Maps
+ Cooles Tool
Fazit: „So schön wie Weihnachten und Mauerbau zusammen!"



»Ich bin schon wieder so scharf! Komm, nimm mich gleich hier auf der Leiter!«

Da wirst du zum Rapublikaner!

Was für ein Jubiläum! PAPER JAM geht in die zwölfte Runde und bietet wieder mal Underground-Sound vom Feinsten.

Diese Perlen hören Sie:
1. Illjay – MCas
2. Band ohne Anspruch – Wenn es dir mal scheiße geht
3. Nikoma – Dialektik
4. Triada Klan – Ogni Megasiti
5. Nekst86 – Am Donnerstag
6. Mamba a.k.a. Astral – Sonnige Seite
7. Phillie MC – Aufdrehn
8. Band ohne Anspruch – Deins und meins
9. Indigo – Profusion
10. Triada Klan – Ejforija
11. K.I.T./Wüstenplanet feat. Nadine – Summertime

GTA Vice City | Die beliebteste Radioshow der Republik wurde bereits mit mehreren Preisen ausgezeichnet. Moderator Unruheherd erhielt erst kürzlich die goldene Stimmgabel am silbernen Löffel überreicht. Wer sich über ihn und die begnadeten Künstler informieren will, sollte auf www.paperjam.de.vu vorbeischauen. Falls Sie richtig abgefahrene Spielfiguren wollen, müssen Sie dagegen einen Blick auf unsere DVD werfen. Jan Ove Beckmanns Ice-City-Pack enthält 37 wunderschöne Skins. Sogar als Werwolf und Zombie dürfen Sie durch Vice City cruisen. Ist das nicht wunderbar? AHMET ISCITÜRK

Info: www.paperjam.de.vu

AUF DVD

GTA Vice City
Autor: Diverse
Filenamen: IceCitySkinpack.exe, paperjam12[1].exe
Voraussetzungen: GTA Vice City
Pro + Contra:
+ 37 Skins!
+ Fettester Sound!
Fazit: „37 Skins! So was gibt's in keiner Wehrsportgruppe!"

Jetzt kommt's panzerfaustdick!

Premiere im Spielerforum. Ab sofort präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle die coolsten Mods, Maps und Tools zu RTCW: ENEMY TERRITORY.

RtCW: Enemy Territory | Zugegeben, besonders viel Material gibt es noch nicht zu *Enemy Territory*, das ja der jüngsten PC ACTION als Vollversion beilag. Aber das soll sich ändern. Denn kein Geringerer als der bekannte deutsche Mapper „Fiesling“ höchstpersönlich will ein paar Maps basteln. Und was ist mit Ihnen? Sie möchten doch nicht den restlichen Sommer auf der faulen Haut liegen, oder? Installieren Sie doch den offiziellen Map-Editor Gtk-Radiant 1.3.8 von unserer DVD. Vielleicht kriegen Sie ja eine fitte Karte hin. Natürlich wollen wir Sie zu nichts zwingen, deshalb haben wir Ihnen mit Rhine Bridge 2 eine der ersten und zugleich beliebtesten Maps an Land gezogen. Ziel der Alliierten ist es, eine Brücke über den Rhein zu konstruieren sowie das Tor zur gegnerischen Basis zu sprengen. Wenn Sie direkt von Windows auf einen *Enemy Territory*-Server zugreifen möchten, ist übrigens unser Tool ETnGO! das Richtige für Sie. Zum Abschluss noch eine gute Nachricht für alle Indy-Fans: Das Team von HummerDesign arbeitet derzeit am Mod Indiana Jones in Enemy Territory. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.planetwolfenstein.de
http://hummerdesign.com/et

AUF DVD

Karte und Tools zu: RtCW: Enemy Territory
Autor: Diverse
Filenamen: rhine2.zip, wolfet_tool.exe, ETnGO.zip
Voraussetzungen: RtCW: Enemy Territory
Pro + Contra:
+ Rhine Bridge 2 wird nie langweilig
+ Alles, was Sie zum „Mappen“ brauchen
Fazit: „Drei Dateien zum Schreien“


»Orthopäden warnen: Die große Mag-Lite-Taschenlampe führt zu Rückenproblemen.«

Hol dir den Düsentrieb!


»Erotikmesse im Jahr 2356: Spielzeug für Fortgeschrittene.«

Kaum zu glauben, aber wahr: THE NEXT GENERATION erweitert FREELANCER um 50 (!) populäre Raumschiffe!

Freelancer | Erinnern Sie sich an das legendäre *X-Wing*? Mann, war das geil, in bester Luke-Skywalker-Manier durchs All zu düsen. Das dachten sich auch die Jungs der Starfyre Studios und bastelten kurzerhand den *Freelancer*-Mod The Next Generation. Hier dürfen Sie höchstpersönlich Hand ans Steuer der bekanntesten *Star Wars*-Kisten (X-Wing, Millennium-Falke, Tie-Fighter) legen. Doch damit nicht genug: Unter den 50 neuen Schiffen befinden sich so gut wie alle Modelle, die im Science-Fiction-Genre Rang und Namen haben. Angefangen mit den Jägern aus *Kampfstern Galactica* (Viper und Cylonen-Schiffe) bis zu kuriosen Fliegern aus *Per Anhalter durch die Galaxis* (Vorgonen-Schiffe). Aus lizenzrechtlichen Gründen dürfen wir The Next Generation nicht auf die DVD packen. Die neueste Fassung des Mods (1.55) sowie den Patch auf Version 1.56 finden Sie im Internet unter www.lancersreactor.com. 30 MByte, die sich lohnen! BENJAMIN BEZOLD

Info: www.planetirq.net
www.lancersreactor.com

Krabbel-Gruppe

Nachschub für alle Hobby-Genetiker: Bei INSECT INVASION experimentieren Sie mit Krabbelviechern.

Impossible Creatures | Sind PCA-Redakteure Schweine? Klar. Aber in Ausgabe 9/2003 waren wir unschuldig! Ehrlich! Wir hatten Sie auf das offizielle Gratis-Add-on zu *Impossible Creatures* heiß gemacht und dann war's nicht auf der Silberscheibe. Grund: Die schriftliche Einwilligung von Microsoft, dass wir das Teil auf DVD nehmen dürfen, kam wenige Stunden zu spät. Unser Datenträger war bereits auf dem Weg ins Presswerk. Da wir Ihnen die exzellente Erweiterung natürlich nicht vorenthalten wollen, liefern wir sie diesen Monat nach. Von der Schwarzen Witwe über die Anakonda bis zur Termite ist so ziemlich jedes Kriechtier vertreten. So können Sie dank *Insect Invasion* noch mehr abgefahrene Monstrositäten heranzüchten und auf den sechs neuen Karten in die Schlacht schicken. BENJAMIN BEZOLD


»Blick durchs Mikroskop: Erstaunlich, was wir in Herrn Hesses Haarpracht alles gefunden haben.«

»Auch eine Methode, Rasen zu mähen«

PC ACTION SUPER-MAP

Mach „Bums", Bomber!

PC ACTION spendiert seinen Lesern einen Gratis-Trip nach England. Virtuell, mit der offiziellen BF-1942-Erweiterung BATTLE OF BRITAIN. Oder an was haben Sie gedacht?



Galactic Conquest: »Chirurgen: echt alberne Arbeitskleidung.«

Battlefield 1942 | Gute Karten, schlechte Karten? Nicht mit PC ACTION! Auf unserer Silberscheibe finden Sie jeden Monat die Crème de la Crème der *Battlefield*-Maps. Sie wollen Beispiele? Kein Problem. Nehmen wir mal Battle of Britain. Bei dieser offiziellen Erweiterung erleben Sie die berühmte Luftschlacht um England fast hautnah mit. Die Hauptrolle spielen nicht Schiffe und Panzer, sondern ein richtig fetter Bomber: die gute alte Junkers JU-88. Mit ihr sollen Sie vier Radarstellungen an der britischen Küste und eine Fabrik im Landesinneren in die Luft jagen. Und das, bevor Ihre Respawn-Tickets verbraucht sind. Ein schwieriges Unterfangen, zumal zahlreiche Luftabwehrbatterien und Abfangjäger nur darauf warten, Sie und Ihre Gefolgsleute vom Himmel zu holen. Vielleicht sogar noch einen Tick heißer geht es auf unseren beiden Desert-Combat-Karten zu. Schließlich spielen Baghdad International Airport 1.0 und Baghdad im Wüstenstaat Irak. Und dass dort Bombenwetter herrscht, brauchen wir wohl nicht zu erklären. Die vierte und zugleich letzte *Battlefield*-Erweiterung auf unserer DVD ist Blitz Creek. Die Schneekarte zählt zu den kleineren Desert-Combat-Maps und eignet sich besonders für 2 bis 24 Spieler. Wenn Sie diese Zeilen lesen, ist wahrscheinlich die neue Desert Combat-Version 0.39 draußen.

GALAKTISCH GUT

Spüren Sie auch eine Erschütterung der Macht? Nein? Dann kennen Sie wohl den neuen *Battlefield 1942*-Mod Galactic

Conquest nicht. Er entführt Sie in eine weit, weit entfernte Galaxis, nämlich ins *Star Wars*-Universum. Dort – wie könnte es anders sein – hauen sich Rebellen und imperiale Sturmtruppen die Köpfe ein. Ihr Arbeitsgerät: unter anderem Laserkanonen, X-Flügler, Tie-Bomber und AT-ATs. Einen ersten Eindruck vom großen Potenzial des Mods gibt die kürzlich erschienene Alpha-Version. Sie spielt auf dem Eisplaneten Hoth. Allerdings dürfen wir diese aus Urheberrechtsgründen nicht für Sie auf DVD packen. Mehr Informationen zu Galactic Conquest sowie den knapp 300 MByte großen Download finden Sie auf www.galactic-conquest.de.vu oder www.galactic-conquest.net.

HOFFNUNGSLOS?

Nicht doch! Der Mod Forgotten Hope könnte richtig geil werden. Vor allem, wenn Sie auf Realismus stehen. So ist es beispielsweise nicht mehr möglich, mit einem Kamikaze-Jeep-Angriff Panzer zu knacken, und Bomben besitzen eine höhere Sprengkraft. Außerdem spendieren die Entwickler der Erweiterung 15 Karten, die Sie nach Kreta, Peenemünde und Okinawa entführen. Sehr interessant sind ferner die zahlreichen neuen Fahrzeuge und Waffen, darunter ein Flammenwerfer, der Opel Blitz sowie der Panzer I. Im Moment ist der geschlossene Betatest voll im Gange. Angeblich soll Forgotten Hope noch dieses Jahr im Netz landen. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.battlefield-1942.net, www.galactic-conquest.de.vu, www.galactic-conquest.net, http://forgottenhope.bf1942files.com



AUF DVD

Mods zu: Battlefield 1942

Autor: Diverse

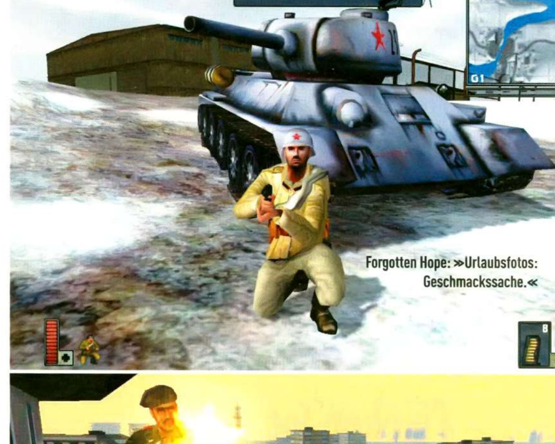
Filenamen: battleofbritain_map.exe, baghdad_intl_airport_1.0.exe, DC_BAGHDAD.3.exe, DC_Blitz_Creek.exe

Voraussetzungen: Battlefield 1942

Pro + Contra:

+ Battle of Britain rockt!
− DC-Map-Texturen teilweise etwas verschwommen

Fazit: „Ein Muss für alle Frontschweine"



Forgotten Hope: »Urlaubsfotos: Geschmackssache.«

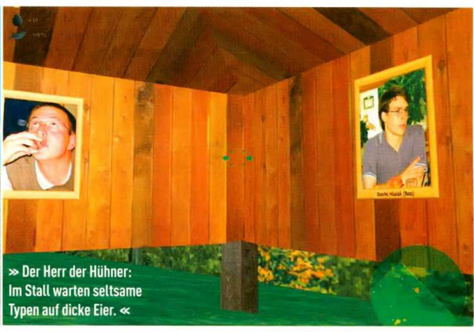


»Endlich wissen wir, was bei Saddams Urlaub auf Balkonien abgeht.«

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Alles, was mit *Rainbow Six* zu tun hat, wird von Herbert Mrha (Schreibt sich wirklich so!) aufgearbeitet!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubi Softs Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt's alles zu dem Thema.
Alles	www.00network.org	Die Doppelnullen widmen sich hier vielen Themen des Lebens. Es gibt eben nicht nur *Counter-Strike* auf der Welt.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield 1942	www.panzerfahren.de	Der Name der Seite ist zwar doof, doch dafür ist der Inhalt eine echte Bereicherung für die Datenautobahn!
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie über so ziemlich alles, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Mafia	www.thirdperson.de	Hier gibt es alle News, Files und Tools zu den beliebtesten Third-Person-Titeln. *Splinter Cell*? *Mafia*? *Hitman*? Hier werden Sie fündig!
Warcraft 3	www.warcraft.de	Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.planetgta3.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Site zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halflife.de	Alles zum Thema *Half-Life* und *Half-Life 2*. Schon jetzt ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Firearms	www.firearmsmod.de	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen Half-Life-Mod wissen oder ihn saugen möchten.
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußball-Serie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet diese Seite total spitze!
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu *MoH: AA* bietet allerlei Hintergrund-Infos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Jedi Knight 2	www.jedidaily.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das Jedi-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für Enemy Territory. Sehr aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Flight Simulator	www.flugsimulation.com	Große Webseite zu Microsofts *Flight Simulator*-Serie. Hier finden Sie neben News auch neue Flugzeuge und Szenerien.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw.aTn. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch für Sie!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema Counter-Strike.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.


» Sommerhit von Langnese: Huhn am Stiel. «


» Der Herr der Hühner: Im Stall warten seltsame Typen auf dicke Eier. «

Chicken Tournament

Manche Menschen sind sich für nichts zu schade. „Mach mir ein Spiel, in dem man mit einem Mähdrescher Hühner überfahren kann", sagte ein Freund zu Sascha Hlusiak. Der erfüllte den Wunsch. *Chicken Tournament* reizt den allseits beliebten Mehrspielermodus Deathmatch sati(e)risch bis auf das Letzte aus. Auf einem Feld kämpfen Hühner gegen Bauern und umgekehrt. Um dem Federvieh den Garaus zu machen, greifen die virtuellen Landwirte zu Gartenkralle, Golfschläger, Plasmakanone oder natürlich besagtem Mähdrescher. Die Hühner wehren sich durch gezielten Eierbeschuss und geflogene Kamikazeangriffe. Um den Vorspann mit toller Kameraführung im *Matrix*-Stil bewundern zu können, muss Ihr Rechner DivX-4-Filme abspielen können. Das Spiel ist sowohl alleine gegen Bots oder mit Freunden eine Wucht. JOACHIM HESSE

Info: http://members.tripod.de/dralgebra/infos/ct.htm

AUF DVD
SPIEL

KOMMENTAR
JOACHIM HESSE

In letzter Zeit haben es Hühner in Computerspielen nicht leicht. Erst holt man das Federvieh in allen möglichen Moorhuhn-Episoden scharenweise vom Himmel, jetzt kommt PC-ACTION-Leser Sascha Hlusiak daher und zettelt einen wahren Krieg an. Unterhaltsam und sehr witzig!

Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
BOXIT Denkspiel 1,06 MByte (Spiel auf DVD)	In möglichst kurzer Zeit müssen Sie das Spielfeld leer räumen. Spielsteine gleicher Farbe oder gleichen Wertes können entweder vertikal oder horizontal übereinander gezogen werden, um sie aufzulösen.	Ähnlich wie *Blue Angel 69*, falls das noch jemand kennt.	www.hollwitz.de Zum Glück ist ein Tutorial-Film dabei, denn das Spiel ist nicht leicht zu beherrschen. Auf Punkte sehr gut spielbar!
CREATURE BALL Fußball-Manager 5,98 MByte (Spiel auf DVD)	Im Grunde ist dieses Spiel ein Fußball-Manager. Allerdings beschäftigen Sie sich statt mit Klose & Co. mit Ameisen, Gorillas und anderem Getier. Kümmern Sie sich um Ihre Mannschaft und deren Taktik!	*M.U.D.S.* (Kult!) oder *Anstoss* ohne Bugs.	www.cball.de Vergessen Sie die Grafik – der Manager macht Spass. Auch dank der großen Online-Spielgemeinde.
DAS TIER Adventure 3,93 MByte (Spiel auf DVD)	Ende des 19. Jahrhunderts geschehen merkwürdige Dinge in einem abgelegenen Schloss: Priester verschwinden, Blut tropft aus Wasserhähnen und nachts ertönen grauenhafte Geräusche. Werwolf-Alarm?	*Gabriel Knight* für Werwolf-Fans	http://mitglied.lycos.de/gregor_widuch Maussteuerung, schöne Rätsel, deutsche Texte. Prima! Einen Flash-5-Player finden Sie gratis auf www.macromedia.com.
KRAKOUT UNLIMITED 2 Geschicklichkeit 9,95 MByte (Spiel auf DVD)	Das Spielprinzip von *Krakout* stirbt wahrscheinlich nie aus. Wie beim gleichnamigen C64-Spiel müssen Sie mit einem Schläger einen Ball treffen, um alle Blöcke eines Levels aufzulösen.	*Breakout, Arkanoid*, irgendeinen Ableger sollte jeder kennen.	www.krakout.de In der Demo-Version dürfen Sie drei Levels lang Extras sammeln. Die Vollversion kostet knapp 13 Euro.
MEGA BATTLE! V 2.0 Action 1,71 MByte (Spiel auf DVD)	Ein witziges Ballerspiel für bis zu drei Spieler. Mit der Shift-Taste feuern Sie auf von oben angreifende Gegner oder bauen Verteidigungswälle. Pro Level gilt es, eine festgelegte Gegnerzahl zu vernichten.	Früher wurden Spiele dieser Machart immer indiziert.	www.iansoftware.com Dank unterschiedlicher Areale sowie der Möglichkeit, zu dritt simultan zu spielen, macht *Mega Battle* kurzfristig Laune.
SNAKE – THE CLONE Geschicklichkeit 3,64 MByte (Spiel auf DVD)	Sie steuern eine gefräßige Schlange. Nach zehn verspeisten Kris-Objekten gelangen Sie in die nächste Stufe, wobei jedes Extra den Schwanz der Schlange verlängert und ihre Geschwindigkeit erhöht.	Das Spiel auf Nokia-Handys	http://snakeclone.shadowturtle.de Ein Klassiker: Wer sein Handy vergessen hat, darf gern gemütlich am PC auf Highscore-Jagd gehen.
WAR FOR DIAMONDS Geschicklichkeit 0,3 MByte (Spiel auf DVD)	Auf dem Spielfeld gilt es, mit der Maus mindestens je vier verschiedenfarbige Steine aneinander zu legen, um sie aus dem Spiel zu nehmen. Aktivierte Steine werden grau und lassen sich nicht mehr verschieben.	Eine Mischung aus *Puzzle Bobble* und *Halma*	http://spielkultur.org Argh, dabei muss man sich ja konzentrieren ... das Knobelspiel vom Arbeitskreis Spielkultur fesselt enorm.

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

VIVA

FUNTAS-TI$¢H

X – Die Serie

Die beste Anime-Serie aller Zeiten

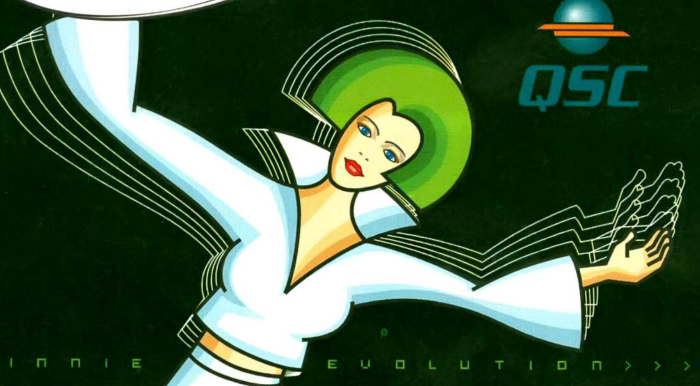
Dienstag 22:30 Uhr
Donnerstag 17:15 Uhr
Sonntag 18:00 Uhr

DEUTSCHLANDPREMIERE



Fast and Furious

Holen Sie sich jetzt den superschnellen Internetzugang Q-DSL home von QSC. Als fettes Dankeschön gibt´s ein Jahr PC Action kostenlos im Abo!



Sie wollen eine DSL-Flatrate mit optimalem Preis-Leistungsverhältnis? Sie möchten eine schnelle Datenübertragung und den schnellen Download mehrerer Dateien gleichzeitig? Sie wollen High-Performance-Online-Gaming? Dann entscheiden Sie sich noch heute für den superschnellen DSL-Anschluss von QSC (Leistungsvariante Q-DSL home) und Sie erhalten als Dankeschön PC Action ein ganzes Jahr lang KOSTENLOS im Abo! Weitere Informationen und das Bestellformular finden Sie unter: www.pcaction.de/qdsl.



Einfach online bestellen:

www.pcaction.de/qdsl

SPIELE TIPPS



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheat-Programme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC ACTION
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*
TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR
* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

FAX-ABRUF

So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf" (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf" bzw. „Faxpolling" nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von 1,86 €/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

FAX-DURCHWAHL: 0190-829067-XXX

TITEL	SEITEN-UMFANG	NUMMER
DF: Black Hawk Down, Allg.	2	017
Die Sims: Megastar, Allg.	2	009
DTM Race Driver	8	016
Enclave	6	005
Enter the Matrix, Kompl.	6	003
GTA Vice City Monsterstunts	2	013
Freelancer, Kompl.	8	024
Gothic 2, Kompl. Teil 1	6	021
Gothic 2, Kompl. Teil 2	6	022
GTA 3, Kompl.	10	007
GTA Vice City, Kompl.	12	006
Hitman 2, Kompl.	8	008
I.G.I. 2: Covert Strike, Kompl.	6	001
Indiana Jones 6, Kompl.	6	004
Mafia, Kompl.	8	012
Morrowind, Allg.	2	014
NWN: Der Schatten von Undernzit	4	011
Praetorians, Allg.	2	027
Rainbow Six 3: Raven Shield, Allg.	4	029
Rise of Nations, Allg.	4	010
Sim City 4, Allg.	2	023
Splinter Cell, Kompl.	16	028
Star Trek: Elite Force 2, Kompl.	6	002
Tomb Raider: Angel of Darkness	8	026
Vietcong	4	015
Warcraft 3, Kompl. Teil 1	8	019
Warcraft 3, Kompl. Teil 2	4	020
Warcraft 3, Techtree	2	018
Warcraft 3: The Frozen Throne	6	025

Hilf mir mal kurz!



>>Der Ritter, dieser arme Tropf, vermisst gleich seinen leeren Kopf.<<

GOTHIC 2 – DIE NACHT DES RABEN

Die beliebten Cheats von *Gothic 2* funktionieren auch bei der neuen Erweiterung *Die Nacht des Raben*. Gehen Sie mit „b" in den Statusbildschirm und tippen Sie „MARVIN" ein. Schließen Sie den Bildschirm wieder. Links oben erscheint die Bestätigung „Marvin Mode". Nun öffnen Sie mit „F2" die Konsole und können folgende Cheats eingeben:

Cheats	Wirkung
Cheat god	Unverwundbarkeit
Cheat full	Volle Lebensenergie und Mana
Insert gold	Beutel mit 1.000 Goldstücken

Mit „Insert x" fügen Sie Gegenstände und Gegner hinzu. Statt des „x" geben Sie folgende Bezeichnungen ein:

Bezeichnung	Gegner
skeleton	Skelettkrieger
demon	Dämon
troll	Troll
troll_black	Schwarzer Troll
dragonsnapper	Drachensnapper
dragon_fire	Feuerdrache
dragon_swamp	Sumpfdrache

Das funktioniert auch mit Waffen, zum Beispiel mit:
Insert holy_hammer_mis

Wenn Sie „edit abilities" eingeben, können Sie Ihren Charakter nach Belieben verändern. Mit „exp = xxxxx" (für „x" beliebige Zahlenwerte einsetzen, mit Leerzeichen) bekommt Ihr Held direkt die gewünschten Erfahrungspunkte.

Tippen Sie „attribute" ein, um Ihre Eigenschaften zu steigern:

0 = x	Aktuelle Lebensenergie
1 = x	Maximale Lebensenergie
2 = x	Aktueller Manawert
3 = x	Maximales Mana
4 = x	Stärke
5 = x	Geschicklichkeit

Besser treffen können Sie im Menü „hitchance":	
1 = x	Einhänder
2 = x	Zweihänder
3 = x	Bogen
4 = x	Armbrust

Zwei sehr nützliche Einträge sind im *Gothic*-Unterverzeichnis „System" in der „Gothic.ini" änderbar:

useQuickSaveKeys=1	Schnellspeichertasten „F5" und „F9"
usePotionKeys=1	Heiltranktasten „m" und „p"

REDAKTION

STARSKY & HUTCH



Schöner fliegen Sie nur mit dem Speed Cheat.

Erstellen Sie im Spielverzeichnis die Datei „local.ini" mit einem Editor. In diese Datei schreiben Sie folgende Zeilen, um die gewünschte Wirkung zu erzielen.

Zeile	Wirkung
SPEED_CHEAT=TRUE	Speed Cheat
CanAlwaysPlayNext=TRUE	Trotz verlorener Mission weiterspielen
MaxVR=TRUE	Sichtweite erhöhen
PlayerUseAI=TRUE	Computerhilfe anschalten
UpdateCivilianTraffic=FALSE	Kein Verkehr
FE_CREATE_BEST_PROFILE=TRUE	Bestmögliches Profil
FE_ENABLE_FREE_ROAM=TRUE	Frei durchs Spiel bewegen
FE_ENABLE_TV_SPECIAL=TRUE	Fernseh-Specials freischalten
FE_UNLOCK_ALL_CARS=TRUE	Alle Autos freischalten
MONSTER_TRUCK=TRUE	Moster Truck freischalten
CARLOS_FANDANGO=TRUE	Breitreifen freischalten

REDAKTION

GROM

Damit Sie Cheats nutzen können, müssen Sie das Spiel mit dem Parameter „-cheat" starten. Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Spielverknüpfung, wählen „Eigenschaften" und gehen auf die Registerkarte „Verknüpfung". Hinter die Zeile „Ziel" fügen Sie den Befehl ein. Während des Spielens öffnen Sie die Konsole mit der „Tab"-Taste und geben die Codes ein:

Cheats	Wirkung
const life	Unverwundbarkeit
kill enemy	Alle Gegner beseitigen

REDAKTION

BIG BIZ TYCOON 2

Benötigen Sie mehr Kapital, um Ihr Unternehmen vor der sicheren Pleite zu bewahren? Dann starten Sie das Spiel mit dem Parameter „-mo_money". Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Spielverknüpfung, wählen „Eigenschaften" und gehen auf die Registerkarte „Verknüpfung". Hinter die Zeile „Ziel" fügen Sie den Befehl ein. So erhalten Sie unglaubliche 1.500.000 Dollar extra.

REDAKTION

KURZ & KNACKIG

CHROME

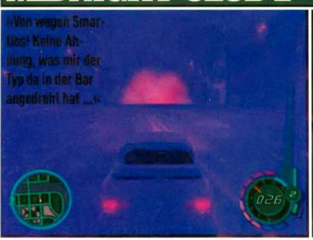
Im Spiel öffnen Sie die Konsole mit der Zirkumfleks-Taste „ ^ " und tippen ein:

Cheats	Wirkung
Cheat.GodMode(	God-Modus
Cheat.FullHealth(	Volle Gesundheit
Cheat.TuneWeapons	Verbessert Waffen im Inventar
Cheat.TuneImplants(	Verbessert die Implantate
Cheat.GiveAmmo[Muni](	Gibt Munition (Infos im Inventar)
Cheat.Give[Waffe](	Gibt Waffe
Cheat.GiveGrenade(	Granate
Cheat.GiveClusterGrenade(	Splittergranate
Cheat.GiveCloakingDevice(	Tarnschild
Cheat.NextMission(	Auf in die nächste Mission

Weitere Gegenstände: MatsonACC, MatsonCAFS, NoNFrager, C9S, C9A5, TC234, TC234Sup, BjornHD, Knife, Grenade, Healtex. Die vollständige Liste der Gegenstände und Munition finden Sie in der Datei „Chrome\JavaChromeGame\Cheat.Java."

REDAKTION

MIDNIGHT CLUB 2


»Von wegen Smarties! Keine Ahnung, was mir der Typ da in der Bar angedreht hat ...«


Die dicke Wumme macht Platz auf Deutschlands Straßen.

Wählen Sie im Spiel in den Optionen das Cheat-Menü. Dort können Sie diese Schummel-Codes eintippen:

Cheats	Wirkung
griswold	Alle Städte freischalten
leatherandlace	Raketen und Kanone erhalten sowie Schaden deaktivieren
theparrot	Alle Spielmodi freischalten
starlite	Bunte Lichtblitze
howhardcanitbex	Schwierigkeitsgrad ändern, für „x" 0 (leicht) bis 9 (schwer) eingeben
howfastcanitbex	Geschwindigkeit ändern, für „x" 0 (langsam) bis 9 (schnell) eingeben
starpower	Kanone erhalten und Schaden deaktivieren
octane	Nitros erhalten
yerbamate	Unbegrenzte Nitros, auch bei Motorrädern
upupdowndown oder rimbuk	Der ultimative Cheat: Alle Städte, Fahrzeuge und Modi im Arcade-Modus freischalten

REDAKTION

COLIN MCRAE RALLY 3

Nach erfolgreich absolvierten Rallyes bekommen Sie nicht nur Bonus-Autos, sondern auch zahlreiche Tuningteile. Für alle Hadcore-Zocker haben wir hier die Liste mit allen Boni.

Cheats	Wirkung
Schwierigkeitsgrad: Normal	
Kurs	Bonus
Australien	Reifen, harter Asphalt
Finnland	Reifen, Schlamm
Japan	Reifen, Eis (kurze Spikes)
Spanien	Aufhängung, weiche Federung
Schweden	Motorstufe 2 und leichtes Chassis
USA	Reifen, nasser Asphalt
Schwierigkeitsgrad: Schwierig	
Kurs	Bonus
Finnland	Aufhängung, harte Federung
Großbritannien	Reifen, weicher Asphalt
Japan	Reifen, Eis (mittlere Spikes)
Spanien	Turbo
Schweden	Motorstufe 3 und sehr leichtes Chassis
USA	Mittlere Bremsen
Schwierigkeitsgrad: Sehr Schwierig	
Kurs	Bonus
Finnland	Reifen (Schotter)
Großbritannien	Stabile Aufhängung
Griechenland	Starke Bremsen
Japan	Reifen, Eis (lange Spikes)
Schweden	Kein Bonus
Spanien	Super-Turbo

Hier noch die Liste der Bonuswagen:

Erfolg	Bonuswagen
Australien	Citroën Saxo
Finnland	Mitsubishi Lancer Evo 7
Großbritannien	Citroën 2CV Sahara
Griechenland	Ford Focus RS
Japan	Subaru Impreza 22B
Spanien	Subaru Impreza 44S
Schweden	Ford Focus RS Rallye
USA	Citroën Xsara
WM (normal)	Metro 6R4
WM (schwierig)	Lancia 037
WM (sehr schwierig)	Ford RS 200
WM (normal und schwierig nacheinander)	Mitsubishi Pajero
WM (normal, schwierig und sehr schwierig)	Ford Transit

REDAKTION

GTA VICE CITY

Mit Motorrädern können Sie schneller beschleunigen und eine höhere Maximalgeschwindigkeit erreichen. Drücken Sie während des Fahrens mehrmals schnell hintereinander die „9" (Nach-vorn-Legen), so legt sich Tommy in den Windschatten. Einfacher geht das natürlich mit einem Analogstick, den man dann in der Position halten kann.

ARMIN HAAS

STAR TREK: ELITE FORCE 2

>>Captain Picard bekriegt sich mit dem romulanischen Commander mal auf ganz anderer Ebene.<<



Nachdem Sie Mission 10 in der Romulaner- Einrichtung erfolgreich beendet haben und die romulanische Informantin besiegt ist, kommen Sie wieder auf die Enterprise zurück. Suchen Sie dort den Gefängnistrakt auf, der sich auf derselben Ebene befindet. Dort betreten Sie die erste Zelle. An der hinteren Wand befindet sich eine Geheimtür, die Sie durch „Benutzen" öffnen. Im Raum dahinter sacken Sie eines der goldenen Raumschiffe ein und stören Captain Picard bei einer Partie „Alien-Schach".

STEFFEN POETSCH

FREELANCER

Wenn Sie schnell viel Geld verdienen wollen, nehmen Sie die Mission „Schmuggelware zerstören" an. Nachdem Sie alle Gegner vernichtet haben (wichtig: erst alle anderen, dann das Primärziel zerstören), beseitigen Sie nicht wie vorgegeben die Ladung, sondern beamen Sie sie stattdessen in den Laderaum. Da die Schmuggelware eigentlich immer wieder rausgeworfen wird, aber gleichzeitig im Lageraum bleibt, können Sie Millionen davon an Bord bringen. Die Güter belegen keinen Platz. Die Ware verkaufen Sie beim nächsten Zwischenstopp für 3.000 Credits pro Stück. Das bringt satt Schotter!

MARIO ANDRESCHAK

KURZ & KNACKIG

DIE SIMS DELUXE

Statt acht Stunden am Tag zu arbeiten, dürfen Sie auch einfach Gartenzwerge herstellen und per Kaufmenü bequem verscherbeln. Cool: Sie können arbeiten, wann und wie lange Sie wollen. Teure Bilder und Skulpturen treiben die maximale Arbeitszeit nach oben. Wenn Sie darauf achten, dass der Mechanik-Wert auf 10 ist, bringt ein Zwerg satte 100 Dollar. In acht Stunden schnitzt ein Sim etwa 25 Zwerge. 2.500 bis 3.000 Dollar täglich bringt sonst kein Beruf ein.

FERDI SCHMORL

WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE

Bei Mission 5 der Allianz-Kampagne „Tore zur Hölle" gibt es einen einfachen Trick, wie Illidan an den Toren immer überlebt: Nehmen Sie sich auf dem Weg dorthin einige Zauberinnen mit. Nun schicken sie Illidan auf den Signalkreis vor den Toren und lassen eine Zauberin „Unsichtbarkeit" auf ihn anwenden. Danach ist er ganze 180 Sekunden lang vor allen Feinden geschützt, bis das Tor sich schließt und die Gefahr gebannt ist.

BENEDIKT HANNIG

FLUCH DER KARIBIK



Falls Sie hier landen, haben Sie sich verlaufen. Sogar die Programmierer grinsen Sie gleich an.

Im großen Inka-Tempel gibt es nicht nur ein mächtiges Artefakt zu entdecken. Die Entwickler haben auch ein kleines, so genanntes Easteregg dort versteckt. Um es zu finden, marschieren Sie im ersten Raum, den Sie über den langen Gang und die Treppe betreten, auf der rechten Seite durch den rechten der Gänge. Folgen Sie dem Verlauf, gehen Sie an der nächsten Abzweigung vorbei und in ein Zimmer, das von Säulen abgestützt wird. Biegen Sie links ab. Hier sehen Sie wieder die mysteriösen Totenkopfmarkierungen auf dem Boden, die Sie scheinbar in eine Sackgasse lenken. Die letzte Zeichnung zeigt gegen die Wand, die Sie jedoch einfach durchschreiten können.

REDAKTION

DIE SIMS: MEGASTAR



Bevor Sie Ihr letztes Hemd hergeben müssen, zaubern Sie sich ein paar Taler in die Tasche.

Drücken Sie im Spiel die Tastenkombination „Alt-Strg-Umschalt-C" und geben Sie die Cheats ein.

Cheats	Wirkung
ROSEBUD	1.000 Dollar
KLAPAUCIUS	1.000 Geldeinheiten
SET_SPEED x	Spielgeschwindigkeit ändern
PREPARE_LOT	Gegenstand untersuchen und reparieren
WATER_TOOL	Wasser rund ums Haus
INTERESTS x	Die Interessen ändern
AUTONOMY x	Grad der Eigenständigkeit („x" von 0 bis 100)
MAP_EDIT ON	Karteneditor anschalten
ROUTE_BALLOONS ON	Hinweisschilder an
SET_HOUR x	Uhrzeit („x" von 0 bis 24)
MOVE_OBJECTS	Objekte bewegen
TILE_INFO ON	Alle Infos über Gegenstände werden angeschaltet.
HISTORY	Legt Familienhistorie in einer Datei ab
EDIT_CHAR	Charaktereditor öffnen
lot_size x	Wohnungsgröße auf „x" setzen
DRAW_FLOORABLE ON	Gitternetz einschalten
DRAW_ROUTES ON	Routen der Personen anzeigen
!	Der letzte Cheat wird wiederholt.

REDAKTION

WORLD WAR III: BLACK GOLD



Der Blitzkrieg kommt dank der getunten Wissenschaftler noch viel schneller voran.

Drücken Sie während des laufenden Spiels die Enter-Taste, um folgende Cheats einzugeben:

Cheats	Wirkung
Peace	Cheats aktivieren
Hereyouare!	Gegnerische Einheiten und Gebäude aufdecken
Moneyfornothing x	„x" Einheiten Geld erhalten
Byebye	Selbstzerstörung
Judgement Day	Alle sichtbaren Gebäude zerstören
BeatifulWorld	Nebel deaktivieren
Tromaville	Alle sichtbaren Gegner verletzen
Smash	Explosion auf dem Spielfeld verursachen
Nobelprize 1	Alle Forschungsergebnisse erhalten
Shower	Bombeneinschläge auf dem Spielfeld verursachen
Ultrascience	Forschungen sind schneller fertig
ScienceForNothing	Forschungen sind umsonst

REDAKTION

Tron 2.0

Als Kevin Flynn im Jahr 1982 dem Master-Control-Programm seinen Diskus um die Ohren pfefferte, ahnte er nicht, wie lange sich der Konflikt noch hinziehen sollte. Über 20 Jahre später müssen Sie als Jet Bradley in das bekannteste Netzwerk der Welt. Wir zeigen Ihnen, wie Sie in den ausladenden Computerarealen überleben.

ALLGEMEINE TIPPS

Die Eingewöhnungsphase

Nachdem Sie die Einführungsdialoge hinter sich haben, führt Sie das Byte zum Kampftraining. Bevor Sie das Plateau betreten, speichern Sie ab. Wiederholen Sie das Trainingsduell so lange, bis Sie Ihre Disk millimetergenau zwischen den Zähnen des Gegners parken können.

Speichern

Eine der wichtigsten Funktionen des Spiels ist die Speicherfunktion (F5-Taste). Da es selbst auf dem normalen Schwierigkeitsgrad mehr als happig zugeht, empfiehlt es sich, das Spiel nach jedem eliminierten Gegner beziehungsweise jeder gemeisterten Jump&Run-Passage zu sichern. Bei den Auseinandersetzungen mit den Level-Endgegnern raten wir, während der Kampfhandlung abzuspeichern.

DIE FEINDLICHEN PROGRAMME:

Es gibt zwei Feindeslager. Zum einen die Schergen von Thorne, dem Sicherheitschef von fCon, zum anderen die normalen Abwehrroutinen des Netzwerks, angeführt von Kernel.

DIE TRUPPEN VON THORNE

Z-Lots



Nehmen Sie sich besonders vor den fiesen Viren in Acht. Mit ihren Ballattacken verseuchen sie im Nu Ihr gesamtes System. Falls möglich, schlagen Sie die fehlgeleiteten Programme mit ihren eigenen Waffen: infizierten Bällen. Da Z-Lots immer im Rudel auftreten, ist es nahezu unmöglich, nicht von ihnen getroffen zu werden. Ein Volltreffer hat immer eine Virusattacke zur Folge. Aus diesem Grund müssen Sie unbedingt einen aktiven Virenschild in Ihre Subroutinen installieren.

Waffe: Balls
Lebensenergie: maximal 150

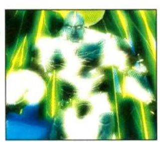
Rector Scripts



Bei ihnen handelt es sich um die Gruppenführer der Z-Lots. Sie sind äußerst robust und verfügen mit ihren breit gefächerten Virenblitzen über eine sehr unangenehme Waffe. Nutzen Sie die Trägheit der Scripts aus, indem Sie um sie herumlaufen und sie gleichzeitig attackieren. Witzigerweise reagieren die Rector Scripts auch auf normale Programme, ja sogar auf ICPs allergisch. Wenn sich ICPs in Ihrer Nähe befinden, lassen Sie diesen den Vortritt. Die ICPs können die Scripts zwar nicht löschen, aber gewaltig schwächen. Den angeschlagenen Gegner schicken Sie mit ein paar gezielten Diskus-Würfen zurück ins Pixelnirwana.

Waffe: Ball-Blitze
Lebensenergie: maximal 300

Thorne



Der Sicherheitschef von fCon hat sich digitalisieren lassen und sorgt im Netzwerk höchstpersönlich für Ordnung. Das völlig mutierte Programm hält Sie in einigen Levels schwer in Atem. Den mächtigen Viren-Geschossen können Sie relativ einfach ausweichen. Das sollten Sie auch, denn ein einziger Treffer reicht, um aus Ihrem System eine blühende Virenkolonie zu zaubern. Bleiben Sie ständig in Bewegung und füttern Sie Thorne mit allem, was Ihr Waffenarsenal hergibt. Da er sich kaum bewegt, ist es relativ einfach, seine Rübe zu treffen.

Waffe: Ball-Blitze
Lebensenergie: unterschiedlich

DIE ARMEE VON KERNEL

Sucher



Die kleinen Wachdroiden verfügen zwar nur über einen mittelmäßigen Laser, sind wegen ihrer geringen Größe allerdings sehr schwer auszumachen. Wenn sich einer der kleinen Nervzwerge in Ihrer Nähe befindet, können Sie ihn durch ein Störgeräusch orten und umgehen. Sucher folgen immer einer bestimmten Route, ohne jemals die Richtung zu wechseln. Warten Sie in einem Versteck, bis der Roboter an Ihnen vorübergeflogen ist. Sollten Sie von einem Sucher entdeckt werden, kauern Sie sich hinter eine Deckung. Der Droide versucht, Sie mit Lasersalven festzunageln. Komischerweise hört er damit auf, sobald Sie sich ein Stückchen bewegen.

Waffe: Präzisions-Laser
Lebensenergie: Keine (ein Treffer reicht aus)

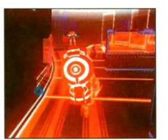
Intrusion Countermeasure Programs (ICPs)



Diese angriffslustigen Gesellen sind die Wächter des Netzwerkes. Sie überwachen die Datenverarbeitung und kontrollieren die harmlosen Arbeitsprogramme. Ihr Kampfverhalten ist mannigfaltig. Einige rennen los, um Hilfe zu holen, während andere sofort angreifen. Normale ICPs wehren sich mit dem Diskus. Wenn Sie das Geschoss des ICPs parieren, ist dieser für einige Sekunden wehrlos. Nutzen Sie diese Zeit, um das Programm zu löschen.

Waffe: Diskus
Rüsting: maximal 260
Lebensenergie: 100 bis 200

Höhere Intrusion Countermeasure Programs (ICPs)



Wenn es einem ICP gelingt, ein Wachsignal zu aktivieren, erscheinen die höheren ICPs. Sie sind oftmals mit einem Schild ausgerüstet und verfügen über eine Suffusions-Subroutine. Bleiben Sie diesen Cracks vom Leibe und erledigen Sie sie aus der Distanz. Zielen Sie auf ungeschützte Körperteile oder versuchen Sie, einen Abpraller anzubringen.

Waffe: Primitstab mit Suffusions-Subroutine
Rüstung: maximal 560
Lebensenergie: 100 bis 200

Ressourcenfresser



Sie bewachen die Hochsicherheitsgebiete und attackieren alles, was ihnen zu nahe kommt. Die weiter entwickelte Suffusions-Subroutine macht die flinken Kerle zu gefährlichen Gegnern. Lassen Sie sich auf kein offenes Feuergefecht ein, sondern verschanzen Sie sich hinter einer Deckung. Die einfachste Möglichkeit, die Stressmacher aus dem Weg zu räumen, ist ein markiger Schuss mit der Sniperwaffe (LOL) genau auf die Zwölf.

Waffe: Suffusions-Subroutine
Lebensenergie: 150

Datenvampir



Bei diesen Kampf-Programmen handelt es sich um speziell ausgebildete, digitalisierte User. Sie sind unglaublich schnell und können ihre Konturen verschwimmen lassen, so dass sie fast unsichtbar sind. Die lautlosen Killer verwenden die Mesh-Waffen, mit denen sie hervorragend umgehen können. Leider erweisen sich die Finsterlinge als exzellente Fernschützen, was oftmals das urplötzliche Ableben Ihres Schützlings zur Folge hat. Da die Datensauger erst im späteren Spielverlauf auftreten, sollten Sie genügend Angriffsroutinen besitzen, um Paroli bieten zu können.

Waffe: Mesh
Lebensenergie: 175

Sentinel



Diese wurmähnlichen Kreaturen setzt Kernel zum Schutz von wichtigen Computerbausteinen ein. Sentinels sind zwar recht feuerstark, aber nicht sehr zielsicher. Wer so einem Vieh zu nahe kommt, wird mit einem Biss ins Datenjenseits befördert. Dies ist besonders gefährlich, da der Wurm ständig seine Position ändert und Sie eventuell im Weg stehen. Amen! Flitzen Sie um das Ding herum und ballern Sie mit allem, was Sie haben. Meistens befinden sich in der Nähe der Sentinels diverse Patches, an denen Sie sich stärken können.

Waffe: Energie-Strahlen
Lebensenergie: 4.000

Kernel



Für diesen Fiesling gibt es kein Patentrezept. Suchen Sie sich eine Deckung und zeigen Sie Kernel, wer der bessere Diskuswerfer ist. Versuchen Sie, den Diskus des Gegners abzuwehren. Das verschafft Ihnen einige Sekunden, in denen Sie den jetzt schutzlosen Burschen beharken können.

Waffe: Diskus
Rüstung: 280
Lebensenergie: 4.140

S





Die Waffen

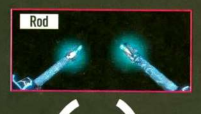
Es gibt es vier Waffengenres, die so genannten Primits (Diskus, Rod, Ball, Mesh). Mithilfe der passenden Subroutinen können Sie die Grundwaffen modifizieren und in tödliche Megawummen verwandeln. Hier das Waffen-Arsenal:



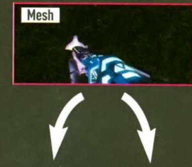
Die Primits

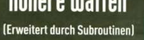
(Die Grundwaffen)











Höhere Waffen

(Erweitert durch Subroutinen)















1

Sequencerdiskus

Vorteile: Sie können mehrere Disks nacheinander werfen. Optimal für einen Überraschungsangriff mit hoher Feuerkraft. Gegnerische Diskusattacken können abgeblockt werden.

Nachteile: Im Gegensatz zum normalen Diskus ist der Einsatz des Sequencerdiskus mit hohem Energieverbrauch verbunden. Durch die hohe Feuerrate passiert es schnell, dass Ihnen mitten im Gefecht der Saft ausgeht.

Upgrades:

Alpha – Sie können zwei Disks nacheinander werfen.

Beta – Sie können drei Disks nacheinander werfen.

Gold – Sie können vier Disks nacheinander werfen.

2

Clusterdiskus

Vorteile: Wenn Sie während der Flugphase die Rückholtaste (rechte Maustaste) drücken, explodiert die Scheibe. Der Sprengradius kann gewaltige Ausmaße annehmen. Gegnerische Diskusattacken können abgeblockt werden.

Nachteile: Der Einsatz der Clusterdisken ist mit sehr hohem Energieverbrauch verbunden. Im Nahkampf verletzt sich Jet eventuell selbst.

Upgrades:

Alpha – Relativ kleiner Sprengradius

Beta – Mittlerer Sprengradius

Gold – Sehr großer Sprengradius

3

Präzisionsstab (LOL)

Vorteile: Optimale Scharfschützenwumme mit unglaublicher Durchschlagskraft. Ein Kopf- oder Rückentreffer reicht, um feindliche Programme zu löschen.

Nachteile: Sehr hoher Energieverbrauch. Die Nachladezeit der Waffe ist unangenehm lang. Gegnerische Attacken können nicht abgewehrt werden.

Upgrades:

Alpha – Minimale Feuerrate

Beta – Niedrige Feuerrate

Gold – Mittlere Feuerrate

4

Primitstab - Suffusion

Vorteile: Hervorragende Nahkampfwaffe mit verheerender Wirkung. Wenn Sie die Feuertaste länger gedrückt halten, lädt sich das Teil auf und entlädt sich in einem brutalen Superschuss.

Nachteile: Auf mittlere und große Distanzen ist die Waffe nahezu nutzlos. Wegen des hohen Energieverbrauchs ist die Waffe nur kurz einsetzbar. Feindliche Attacken können nicht abgeblockt werden.

Upgrades:

Alpha – Hoher Streufaktor und minimale Reichweite

Beta – Mittlerer Streufaktor und verbesserte Reichweite

Gold – Geringer Streufaktor und mittlere Reichweite. Auf kurzen Distanzen ist ein Schuss bereits tödlich.

5

Feuerball

Vorteile: Verheerende Wirkung bei direktem Treffer. Aufgrund des Explosionsradius eignet sich die Waffe dazu, mehrere Feinde auf einmal zu beharken. Der Energieverbrauch ist gering. Besonders effektiv gegen Thornes Truppen.

Nachteile: Die Zielgenauigkeit der Feuerbälle lässt zu wünschen übrig. Es besteht die Gefahr, sich selber zu verletzen. Feindliche Angriffe können nicht abgeblockt werden.

Upgrades:

Alpha – Großer Streufaktor, geringe Feuerrate

Beta – Mittlerer Streufaktor und durchschnittliche Feuerrate

Gold – Geringer Streufaktor, hohe Feuerrate

6

Streuball

Vorteile: Extrem starke Waffe. Eignet sich hervorragend, um Gegnergruppen zu attackieren. Der Energieverbrauch liegt – gemessen an der Leistung der Waffe – absolut im grünen Bereich.

Nachteile: Die Waffe ist sehr unpräzise und die Gefahr, sich selbst auszulöschen, groß. Es besteht keine Möglichkeit, feindliche Attacken abzuwehren.

Upgrades:

Alpha – Unberechenbare Flugbahn. Es werden drei Bälle abgefeuert.

Beta – Hoher Streufaktor. Es werden vier Bälle abgefeuert.

Gold – Mittlerer Streufaktor. Es werden fünf Bälle abgefeuert.

7

Energiekralle

Vorteile: Lautlose Waffe mit Doppelnutzen. Bei einem Treffer ziehen Sie dem Opfer Gesundheit ab und frischen damit Ihren Energiehaushalt auf. Auch harmlose Programme können Sie anzapfen.

Nachteile: Reine Nahkampfwaffe. Attacken nehmen viel Zeit in Anspruch. Keine Abwehrmöglichkeit gegen feindliche Angriffe.

Upgrades:

Alpha – Äußerst geringe Reichweite

Beta – Kurze Reichweite

Gold – Mittlere Reichweite

8

Prankster Bit

Vorteile: Brutale Lenkwaffe mit weitreichender Sprengwirkung. Löscht ganze Gegnerhorden im Nu. Optimal, um Levelendgegnern und Sentinels den Garaus zu machen.

Nachteile: Extremer Energieverbrauch. Feindliche Attacken können nicht abgewehrt werden.

Upgrades:

Alpha – Mittlerer Sprengradius

Beta – Großer Sprengradius

Gold – Riesiger Sprengradius



Submask
Effektiver Kopfschutz, der die Wahrscheinlichkeit herabsetzt, vom Gegner eins auf den Schädel zu kriegen. Gute Schutzwerte.
Upgrades: **Alpha – Schutzwirkung liegt bei zehn Prozent**
Beta – Schutzwirkung liegt bei zwölf Prozent
Gold – Schutzwirkung liegt bei stolzen 25 Prozent



Peripherieverschluss
Leichte Armpanzerung mit durchschnittlichen Schutzwerten
Upgrades: **Alpha – Bietet einen Schutz von acht Prozent**
Beta – Bietet einen Schutz von neun Prozent
Gold – Bietet einen Schutz von zwölf Prozent



Base Dumping
Hauchdünne Beinpanzerung mit vernachlässigbarem Schutzwert. Nur empfehlenswert, wenn keine anderen Verteidigungsroutinen zur Verfügung stehen.
Upgrades: **Alpha – Schlappe fünf Prozent Schutz**
Beta – Ganze sechs Prozent Schutz
Gold – Immerhin acht Prozent Schutz



Verstümmelung
Qualitativ hochwertiger Brustpanzer mit hervorragenden Schutzwerten
Upgrades: **Alpha – 15 Prozent Schutz gegen feindliche Attacken**
Beta – 25 Prozent Schutz gegen feindliche Attacken
Gold – Satte 30 Prozent Schutz gegen feindliche Attacken



Support Safeguard
Beinpanzerung mit normalen Schutzwerten
Upgrades: **Alpha – Acht Prozent Schutz vor Angriffen**
Beta – Neun Prozent Schutz vor Angriffen
Gold – Zwölf Prozent Schutz vor Angriffen



Virenschild
Verringert die Wahrscheinlichkeit, dass Viren Ihre Subroutinen infizieren. Benutzen Sie diese wichtige Routine, wenn Sie gegen Thornes Truppen kämpfen.
Upgrades: **Alpha – Verringert die Infektionswahrscheinlichkeit um 30 Prozent**
Beta – Verringert die Wahrscheinlichkeit einer Infektion um 50 Prozent
Gold – Verringert die Wahrscheinlichkeit einer Infektion um 75 Prozent



Y-Amp
Dies ist eine der wertvollsten Routinen im ganzen Spiel. Sie verhilft dem geplagten Jet zu mehr Sprungvermögen. Viele Boni sind erst mit Einsatz dieser Routine erreichbar.
Upgrades: **Alpha – Sprunghöhe wird um 15 Prozent gesteigert**
Beta – Sprunghöhe wird um 30 Prozent gesteigert
Gold – Sprunghöhe wird um 45 Prozent gesteigert



Profiler
Der Profiler gehört ins Standard-Repertoire. Wenn Sie ein Programm anvisieren, versorgt Sie die Spionage-Routine mit wichtigen Informationen.
Upgrades: **Alpha – Name und Gesundheit der Spielfigur wird angezeigt**
Beta – Name, Gesundheit und Panzerung werden angezeigt
Gold – Name, Gesundheit, Panzerung, Ausrüstung werden angezeigt



Power Block
Ein parierter Diskus kann dank dieser Routine zur tödlichen Retourkutsche werden. Mit einem Block können Sie mehrere feindliche Programme auf einmal löschen.
Upgrades: **Alpha – Normaler Diskusschaden**
Beta – Die Wirkung wird um 55 Prozent erhöht
Gold – Die Wirkung wird um 150 Prozent erhöht



Triangulation
Dank dieser Routine verfügt Jet über ein leistungsstarkes Fernglas. Jetzt können Sie jede Waffe wie ein Scharfschützengewehr benutzen.
Upgrades: **Alpha – Der Bildschirmausschnitt wird vergrößert**
Beta – Sie können zwischen zwei Zoom-Stufen wählen
Gold – Sie können zwischen drei Zoomstufen wählen



Megahurtz
Steigert die Schadenswirkung all Ihrer Waffen.
Upgrades: **Alpha – Erhöht die Schadenswirkung um zehn Prozent. Der Energieverbrauch steigt um 50 Prozent.**
Beta – 40 Prozent mehr Schaden. Doppelter Energieverbrauch .
Gold – 60 Prozent mehr Schaden. Dreifacher Energieverbrauch.




Fuzzy-Signatur
Wenn Sie die Routine zuschalten, bewegt sich Jet auf leisen Sohlen. Dies ist besonders sinnvoll, falls Sie einen Angriff aus dem Hinterhalt planen.
Upgrades: **Alpha – Die Laufgeräusche werden um 25 Prozent vermindert**
Beta – Die Laufgeräusche werden um 50 Prozent vermindert
Gold – Die Laufgeräusche werden um 75 Prozent vermindert



Virenscan
Mit diesem netten Programm müssen Sie sich um Downloads kaum noch Sorgen machen. Der Scanner identifiziert verwirrte Subroutinen.
Upgrades: **Alpha – Der Scanner teilt Ihnen mit, ob sich unter den Downloads (aus Archivbehälter oder Kerntrümmer) eine infizierte Subroutine befindet.**
Beta – Der Scanner teilt Ihnen mit, welche der Subroutinen beschädigt ist.
Gold – Der Scanner erkennt infizierte Subroutinen und repariert sie beim Herunterladen selbstständig.

Primit-Ladung
Die Effektivität der vier Primits (Diskus, Rod, Ball und Mesh) wird gesteigert.
Upgrades: **Alpha – 20 Prozent mehr Schaden**
Beta – 40 Prozent mehr Schaden
Gold – 60 Prozent mehr Schaden



Korrosion
Ihre Waffen verursachen zusätzlichen Schaden. Außerdem wird der getroffene Gegner durch die einsetzende Korrosion abgelenkt.
Upgrades: **Alpha – Fünf Sekunden Korrosionsschaden. Der Energieverbrauch der Waffe steigt um 50 Prozent.**
Beta – Der Getroffene wird zehn Sekunden lang zusätzlich geschädigt. Der Energieverbrauch der Waffe steigt um 100 Prozent.
Gold – Der Ärmste wird 15 Sekunden lang zusätzlich geschädigt. Der Energieverbrauch steigt um satte 200 Prozent.

Spezielle Tipps

Virenschutz

Um die Ausbreitung der Mikroseuche zu verhindern, müssen infizierte Subroutinen unverzüglich aus dem Schaltkreis entfernt und somit isoliert werden. Nun können Sie die kränkelnden Elektro-Bausteine der Reihe nach von Viren säubern. Nach einer großen Virenattacke suchen Sie sich ein sicheres Örtchen und säubern Ihren kompletten Schaltkreis. Erst wenn Sie völlig virenfrei sind, setzen Sie Ihren Weg fort.

Kampftipps

Während des Spiels sind Sie die meiste Zeit damit beschäftigt, feindliche Programme abzuwehren. Damit Sie bei den hektischen Auseinandersetzungen nicht allzu oft den Endbildschirm vor der Nase haben, sollten Sie folgende Hinweise beachten.

Trefferzonen

Wenn Sie wild drauflosschießen, fängt die Panzerung der Feinde die meisten Schüsse ab, Sie verlieren unnötig Energie und die Gegner können Hilfe holen. Lassen Sie sich beim Zielen Zeit. Ein genauer Schuss auf den Kopf der Feinde löst das Problem häufig sofort, während Treffer am meist gepanzerten Rumpf nicht besonders effektiv sind. Ein Schuss in den Rücken wirkt ebenfalls Wunder. Überraschen Sie die Gegner mit geschickten Abprallern. Hierzu nutzen Sie die räumlichen Gegebenheiten der Levels aus. Wenn beispielsweise eine Wache an der Wand steht, ballern Sie knapp neben die Wache. Sobald der Diskus von der Wand zurückprallt, lenken Sie ihn in den Rücken des verdutzten Gegners.

Der sanfte Weg

Eine besonders elegante Variante, gegnerische Programme auszulöschen, ist der leise Tod. Installieren Sie sich die Subroutine Fuzzy-Signatur (vgl. Abschnitt „Utility-Routinen") und schleichen Sie zum Feind. Mit dem Primitstab (Rod) löschen Sie die Gegner am unauffälligsten aus. Hierzu müssen Sie allerdings bis auf eine Armlänge an den Kerl herankommen. Eine weitere Möglichkeit, Gegner unauffällig zu beseitigen, ist der Diskusschlag. Da diese Methode ein wenig lauter ist als die Primitstab-Attacke, müssen Sie darauf achten, dass sich keine weiteren Gegner in der unmittelbaren Nähe aufhalten.



Unverhofft kommt oft! Mit dem Primitstab können Sie die ICPs überraschen und unauffällig löschen.

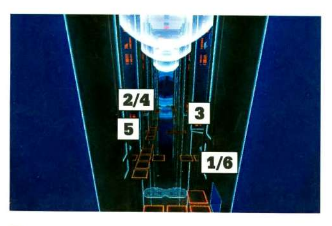
Die schwierigsten Passagen und knackigsten Rätsel

DIE FIREWALL



Damit Alan Bradley die Algorithmen im Zentralcomputer korrigieren kann, müssen Sie die Firewall deaktivieren. Bringen Sie zunächst die drei Ringe in die richtige Lage, indem Sie die Schalter aktivieren. Mit dem richtigen Timing ist es kein Problem, durch die Tunnel zu gehen, ohne vom Elektro-Impuls erwischt zu werden. Der Widerstand ist gering. Lediglich auf dem Weg zum zweiten Schalter schlummert ein einsamer ICP, dem Sie ein lautloses Ende bereiten. Nachdem Sie die Ringe justiert haben, führt Sie Ihr Weg zum Schaltpult. Betätigen Sie die Armaturen in dieser Reihenfolge: 2 - 1 - 1 - 1 - 2. Jetzt sollten die Teile in der richtigen Position sein, so dass der Laserstrahl die Ringe passieren kann. Die Firewall ist deaktiviert und Alan loggt sich ins System ein.

DAS LINSEN-RÄTSEL IM POWER OCULUS-LEVEL



Bei diesem Rätsel müssen Sie es schaffen, alle Linsen herunterzufahren und somit die Energieversorgung wieder herzustellen. Anfangs ist die Anordnung der Plattformen so festgelegt, dass Sie nicht alle Schalter für die Linsen erreichen können. Immer wenn Sie einen Schalter betätigen, ändert sich auch die Anordnung der Plattformen und der Linsen. Gehen Sie in der Reihenfolge vor, wie sie auf dem Screenshot dargestellt ist. Auf diese Weise fahren Sie alle Linsen herunter, ohne sich dabei in eine Sackgasse zu begeben.

BEISPIEL FÜR EINE JUMP&RUN-PASSAGE – TRANSPORT STATION-LEVEL



In vielen Levels finden Sie ähnliche Würfelansammlungen. Auch wenn es schier unmöglich scheint, den Haufen zu erklimmen – speichern Sie vorher ab und probieren Sie es trotzdem. Gemeinerweise können Sie von unten meist nicht erkennen, ob am Gipfel überhaupt etwas versteckt ist. Laufen Sie um das Würfelkonstrukt herum und beobachten Sie die Lage von allen Seiten. Oftmals entdeckt man nur eine kleine, schillernde Silhouette – ein Code-Optimierungsprogramm.

DIE SNIPER-PASSAGE – POWER OCULUS-LEVEL



Bei diesem kniffligen Spielabschnitt müssen Sie Ma3a vor den heranstürmenden ICPs beschützen. Benutzen Sie für diese Aufgabe das Präzisionsstab (LOL). Die flotten Wachprogramme nähern sich Ma3a aus allen Richtungen. Dezimieren Sie die Aggressoren mit gezielten Schüssen. Achten Sie dabei auf Ihren Energievorrat. Zwischen den Angriffswellen kommt es zu kurzen Pausen, in denen Sie Energie schlürfen können. Der entsprechende Patch befindet sich links neben dem Geländer. Nachdem Sie Ma3a zwei Minuten und 20 Sekunden lang verteidigt haben, ist die Aufgabe erledigt.

SO BEZWINGEN SIE DIE SENTINELS



Die hartnäckigen Würmer verfügen zwar über mächtig viel Lebensenergie, zielen können sie allerdings mäßig. Wenn sich eine Deckung in Ihrer Nähe befindet, nutzen Sie diese auf jeden Fall. Lehnen Sie sich aus der Deckung, ballern Sie auf den Rumpf (nicht auf den Kopf) des Geschöpfes und schnellen Sie wieder zurück, sobald es das Feuer eröffnet. Sollte keine Deckung vorhanden sein, bleiben Sie in Bewegung und beschießen den Wurm, während Sie ihn umkreisen. Sobald das Monstrum Anstalten macht, die Position zu wechseln, achten Sie auf die purpurne Spur am Boden. Diese dürfen Sie auf keinen Fall kreuzen. Dummerweise lassen sich die Geschosse der Sentinels nicht mit dem Diskus blocken. Nachdem Sie dem Ungetüm maximal 4.000 Lebensenergie-Punkte aus dem Leib geballert haben, ist der Spuk vorbei. Alles in allem gibt es zwei Sentinel-Kämpfe.

RALPH WOLLNER

STAR WARS GALAXIES

Vor langer Zeit, in einer weit entfernten Galaxis ... Jetzt können Sie sich selbst gegen das Imperium stellen oder in Boba Fetts Fußstapfen treten. Egal, wie Sie vorgehen möchten, von uns erhalten Sie den perfekten Spieleinstieg dafür.

RASSENFRAGE

Wer bin ich?

Keine Frage, schon beim Austüfteln des eigenen *Star Wars*-Alter-Ego können Sie Stunden verbringen. Mithilfe unserer Übersicht fällt Ihnen die Wahl von Rasse und Beruf sicher leichter. Die wichtigsten Attribute für jeden Beruf sind gefettet. So erkennen Sie gleich, wie gut die jeweilige Rasse dabei abschneidet. Darüber hinaus können Sie jedoch alle Werte auch noch im Nachhinein mithilfe der so genannen Stat Migration bearbeiten.

Bothan

Health	+0	Action	+300	Mind	+100	Camouflage	+15
Strength	+0	Quickness	+300	Focus	+100	Cover	+10
Constitution	+0	Stamina	+100	Willpower	+100		

Attributverteilung in den Startberufen:

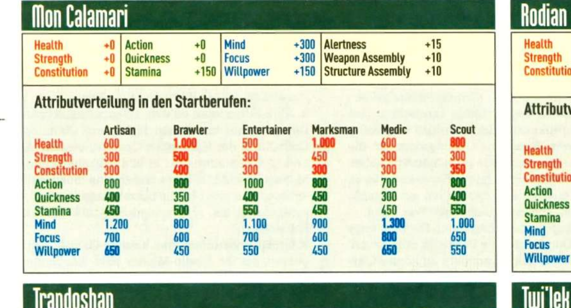
	Artisan	Brawler	Entertainer	Marksman	Medic	Scout
Health	600	**1.000**	500	**1.000**	600	**800**
Strength	300	**500**	300	450	300	300
Constitution	300	**400**	300	**300**	300	**350**
Action	1.100	**1.100**	1.300	**1.100**	1.000	**1.100**
Quickness	**700**	650	**700**	**750**	600	**700**
Stamina	**400**	**450**	**500**	**400**	400	**500**
Mind	1.000	600	900	700	**1.100**	800
Focus	500	400	500	400	**600**	450
Willpower	**500**	300	400	300	**500**	400

Human

Health	+100	Action	+100	Mind	+100	Leadership	+10
Strength	+100	Quickness	+100	Focus	+100	Artisan Experimentation	+15
Constitution	+100	Stamina	+100	Willpower	+100		

Attributverteilung in den Startberufen:

	Artisan	Brawler	Entertainer	Marksman	Medic	Scout
Health	700	**1.100**	600	**1.100**	700	**900**
Strength	400	**600**	400	550	400	400
Constitution	400	**500**	400	**400**	400	**450**
Action	900	**900**	1.100	**900**	800	**900**
Quickness	**500**	450	**500**	**550**	400	**500**
Stamina	**400**	**450**	**500**	**400**	400	**500**
Mind	1.000	600	900	700	**1.100**	800
Focus	500	400	500	400	**600**	450
Willpower	**600**	400	500	400	**600**	500



Mon Calamari

Health	+0	Action	+0	Mind	+300	Alertness	+15
Strength	+0	Quickness	+0	Focus	+300	Weapon Assembly	+10
Constitution	+0	Stamina	+150	Willpower	+150	Structure Assembly	+10

Attributverteilung in den Startberufen:

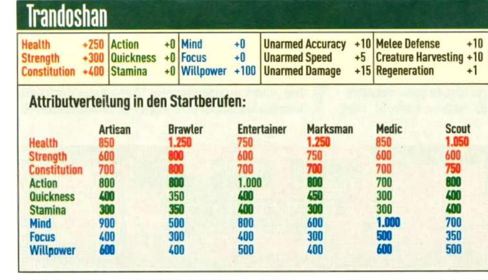
	Artisan	Brawler	Entertainer	Marksman	Medic	Scout
Health	600	**1.000**	500	**1.000**	600	**800**
Strength	300	**500**	300	450	300	300
Constitution	300	**400**	300	**300**	300	**350**
Action	800	**800**	1000	**800**	700	**800**
Quickness	**400**	350	**400**	**450**	300	**400**
Stamina	**450**	**500**	**550**	**450**	450	**550**
Mind	1.200	800	1.100	900	**1.300**	1.000
Focus	700	600	700	600	**800**	650
Willpower	**650**	450	550	450	**650**	550

Rodian

Health	+0	Action	+200	Mind	+0	Defense vs. Blind	+15
Strength	+0	Quickness	+200	Focus	+0	Onehanded Weapon Accuracy	+10
Constitution	+0	Stamina	+450	Willpower	+50	Twohanded Meele Accuracy	+10
						Weapon Assembly	+10

Attributverteilung in den Startberufen:

	Artisan	Brawler	Entertainer	Marksman	Medic	Scout
Health	600	**1.000**	500	**1.000**	600	**800**
Strength	300	**500**	300	450	300	300
Constitution	300	**400**	300	**300**	300	**350**
Action	1.000	**1.000**	1.200	**1.000**	900	**1.000**
Quickness	**600**	550	**600**	**650**	500	**600**
Stamina	**750**	**800**	**850**	**750**	750	**850**
Mind	900	500	800	600	**1.000**	700
Focus	400	300	400	300	**500**	350
Willpower	**550**	350	450	350	**550**	450



Trandoshan

Health	+250	Action	+0	Mind	+0	Unarmed Accuracy	+10	Melee Defense	+10
Strength	+300	Quickness	+0	Focus	+0	Unarmed Speed	+5	Creature Harvesting	+10
Constitution	+400	Stamina	+0	Willpower	+100	Unarmed Damage	+15	Regeneration	+1

Attributverteilung in den Startberufen:

	Artisan	Brawler	Entertainer	Marksman	Medic	Scout
Health	850	**1.250**	750	**1.250**	850	**1.050**
Strength	600	**800**	600	750	600	600
Constitution	700	**800**	700	**700**	700	**750**
Action	800	**800**	1.000	**800**	700	**800**
Quickness	**400**	350	**400**	**450**	300	**400**
Stamina	**300**	**350**	**400**	**300**	300	**400**
Mind	900	500	800	600	**1.000**	700
Focus	400	300	400	300	**500**	350
Willpower	**600**	400	500	400	**600**	500

Twi'lek

Health	+0	Action	+250	Mind	+100	Wound Healing (Dancing)	+15
Strength	+0	Quickness	+300	Focus	+0	Wound Healing (Music)	+5
Constitution	+250	Stamina	+0	Willpower	+100	Battle Fatigue Healing	+15

Attributverteilung in den Startberufen:

	Artisan	Brawler	Entertainer	Marksman	Medic	Scout
Health	600	**1.000**	500	**1.000**	600	**800**
Strength	300	**500**	300	450	300	300
Constitution	550	**650**	550	**550**	550	**600**
Action	1.050	**1.050**	1.250	**1.050**	950	**1.050**
Quickness	**700**	650	**700**	**750**	600	**700**
Stamina	**300**	**350**	**400**	**300**	300	**400**
Mind	1.000	600	900	700	**1.100**	800
Focus	400	300	400	300	**500**	350
Willpower	**500**	300	400	300	**500**	400

Wookiee

Health	+350	Action	+200	Focus	+150	Rescue	+10
Strength	+350	Quickness	+100	Willpower	+100	Warcry	+10
Constitution	+150	Stamina	+100			Wookiee Roar	+1

Attributverteilung in den Startberufen:

	Artisan	Brawler	Entertainer	Marksman	Medic	Scout
Health	950	**1.350**	850	**1.350**	950	**1.150**
Strength	650	**850**	650	800	650	650
Constitution	450	**550**	450	**450**	450	**500**
Action	1.000	**1.000**	1.200	**1.000**	900	**1.000**
Quickness	**500**	450	**500**	**550**	400	**500**
Stamina	**400**	**450**	**500**	**400**	400	**500**
Mind	1.000	600	900	700	**1.100**	800
Focus	550	450	550	450	**650**	500
Willpower	**600**	400	500	400	**600**	500

Zabrak

Health	+200	Action	+300	Mind	+0	Defense vs. Stun	+10
Strength	+0	Quickness	+0	Focus	+0	Defense vs. Intimidate	+10
Constitution	+0	Stamina	+0	Willpower	+400	Anti-Shock	+5
						Equilibrium	+1
						Vitalize	+1
						Defense vs. Dizzy	+10

Attributverteilung in den Startberufen:

	Artisan	Brawler	Entertainer	Marksman	Medic	Scout
Health	800	**1.200**	700	**1.200**	800	**1.000**
Strength	300	**500**	300	450	300	300
Constitution	300	**400**	300	**300**	300	**350**
Action	1.100	**1.100**	1.300	**1.100**	1.000	**1.100**
Quickness	**400**	350	**400**	**450**	300	**400**
Stamina	**300**	**350**	**400**	**300**	300	**400**
Mind	900	500	800	600	**1.000**	700
Focus	400	300	400	300	**500**	350
Willpower	**900**	700	800	700	**900**	800

Durchblick im Zahlendschungel

Anhand der Zahlen erkennen Sie, dass jede Rasse unterschiedliche Boni mitbringt, die sich bei der Berufswahl niederschlagen. Darüber hinaus hat jede Rasse Zusatzboni für bestimmte Eigenschaften. Twi'leks sind zum Beispiel geborene Entertainer, während ein Trandoshan einen guten Brawler abgibt. Auffallend ist, dass Wookiees im Vergleich zu den anderen Spezies über eine größere Attributpunktzahl (6.100, alle anderen nur 5.400 – Ausnahme Trandoshan: 5.550) verfügen, was sie zu einer der beliebtesten Rassen macht. Falls Sie mit dem fluffigen Pelzriesen liebäugeln, denken Sie jedoch daran: Wookiees haben Einschränkungen bei den Rüstungen. Das mag am Anfang nicht sehr stören, kann sich aber später als nachteilig herausstellen.

Berufsziel

Denken Sie immer daran, dass Sie nur 250 Skillpunkte zur Verfügung haben. Damit Sie sich nicht in Ihrer Entwicklung verzetteln, ist es durchaus sinnvoll, einmal die komplette Entwicklung vorher durchzuspielen. Dafür gibt es im Internet so genannte Character-Builder, zum Beispiel auf http://swgcb.yogn.net/swg-cb.php. Dort können Sie bequem alle Varianten testen. Zu Spielbeginn lohnt es sich meist, mehrere Novice-Professions zu lernen. Dies ist besonders sinnvoll, wenn Sie sich noch keiner größeren Spielergruppe angeschlossen haben. Sie haben ohnehin Zeit genug, sich im Spiel zu spezialisieren. Es schadet zu Anfang nicht, beispielsweise als Scout auch die Professions Artisan oder Medic zu lernen, um wenigstens die Grundlagen für Crafting oder Healing in petto zu haben. Außerdem sollte jeder Charakter Erfahrung als Marksman haben, um Destroy-Missions auszuführen, die ordentlich Geld in die Kasse bringen. Diese Berufe können Sie immer noch auf Wunsch „verlernen", wenn Sie die Skillpunkte benötigen.

Voll der Pool, ey!

Die drei wichtigsten Werte sind Health, Action und Mind. Sie bilden Ihre HAM-Pools. Sobald einer auf null sinkt, macht Ihre Figur die Grätsche. Außerdem verbraucht jeder Special Move, den Sie einsetzen, eine gewisse Menge dieser Pools. Er kann also nie groß genug sein, falls Sie an Kämpfen zwischen Spielern teilnehmen möchte. Schließlich wählen Gegner mit Sicherheit immer primär Attacken, die Ihren niedrigsten Poolwert reduzieren. Für Solospieler gilt: Maximieren Sie nach Möglichkeit diese drei Balken. Je nach Beruf können Sie dafür die Werte für Strength, Constitution, Stamina, Focus und Quickness weitgehend herabsetzen. Investieren Sie lieber noch einige Punkte in Willpower, um damit die natürliche Mind-Regeneration zu erhöhen.

Stat-Migration

Wenn Sie sich für Rasse und Beruf entschieden haben, sollten Sie im Tutorial von der Möglichkeit der Stat-Migration Gebrauch machen. Vorteil: Hier werden die veränderten Werte sofort umgesetzt, später im Spiel wird daraus ein schleichender Prozess.

BERUFE-HITLISTE

Was soll ich spielen?

Nur die wenigsten Spieler fangen als reiner Entertainer oder Marksman an. Da zurzeit Artisan, Medic und Scout ganz oben auf der Hitliste stehen, haben wir für diese beliebten Startberufe detaillierte Tipps zusammengestellt.

Artisan

Wenn Sie sich unsere Tabellen anschauen, bemerken Sie, dass Mon Calamari (Waffenbau, Häuserbau) und Rodianer (Waffenbau) hervorragende Boni besitzen, die sich für den Beruf des Artisan eignen. Menschen besitzen zwar auch reine Artisan-Boni. Diese spielen aber später bei den Spezialberufen keine Rolle mehr und sind daher unwichtig. Der Bonus des Mon Calamari wirkt sich bei der Strukturherstellung und beim Waffencrafting aus. Durch den Bonus kommt es zu weniger Misserfolgen (Critical Failure), wenn Sie komplexere Gegenstände erschaffen. Das spart Ihnen den unnötigen Verlust wertvoller oder seltener Ressourcen. Außerdem ist die Qualität der Gegenstände grundsätzlich höher. Menschen sind zwar gute Experimentierer. Allerdings machen sich deren Boni nur bezahlt, wenn Sie Basisgegenstände herstellen. Für eine reine Crafting-Karriere benötigen Sie sehr viele Rohstoffe. Doch statt Ihre Werte zu optimieren, um Ressourcen lange sammeln zu können, erledigen Sie lieber zehn Destroy-Missionen und kaufen von der Kohle Schürfmaschinen oder – noch einfacher – die Rohstoffe auf dem Basar.

Medic

Wenigstens ein Medic gehört in jede vernünftige Spielergruppe. Sie heilen sowohl den Health- und Action-Pool (immer und überall) als auch Wunden, die Health, Action, Stamina, Quickness, Strength und Constitution betreffen (nur im Camp, Krankenhaus oder mithilfe eines Surgical Droid auch im Feld). Der Mind-Pool dagegen kann NUR von Entertainern geheilt werden – und das auch nur im Camp oder der Cantina! Medics benötigen besonders gute Werte im Mindpool. Daher ist es vorteilhaft, dafür einen Zabrak oder Mon Calamari zu wählen. „Tunen" Sie die Medic-Stats am besten so, dass Mind, Focus und Willpower auf Maximum sind, Strength, Stamina, Constitution und Quickness dagegen auf Minimum. Health und Action sollten möglichst gleiche Werte besitzen. Bedenken Sie auch, dass Sie nur Erfahrung (Experience) erhalten, wenn Sie andere Spieler heilen und nicht sich selbst. Daher sollten Sie sich immer einer Gruppe anschließen oder später, wenn Sie Wound-Med-Packs-B herstellen können, in den Krankenhäusern Ausschau nach „Kunden" halten. Als Notlösung dienen die Befehle /tendwound und /tenddamage. Aber Vorsicht: Diese Aktionen reduzieren den Mindpool enorm. Im Gruppenspiel ist es durchaus ratsam, sich mit mehreren Medics zusammenzutun, um gemeinsam einen Harvester zu finanzieren und damit die benötigten Ressourcen im großen Stil abzubauen.

Medikamentenherstellung:

1. Achten Sie auf die Qualität der Rohstoffe. Welche Werte hoch sein müssen, steht im Rezept (meistens Overall Quality und Potential Energy). Gebraucht werden: Organics, Inorganics (A-Medizin); Organics, Inorganics, Water, Chemicals (B-Stims und C-Stims); Organics, Inorganics, Chemicals, Metal (B-Wundenmedizin).
2. Ab B-Stims lohnt es sich, zu experimentieren. Das geht nur mit einem Food- und Chemical Craft-Kit in der Nähe einer Crafting-Station. A- und C-Stims sind sehr effektiv (Heilwirkung/ Materialeinsatz). B-Stims haben eine große Heilwirkung, die jeder Medic nutzen kann (auch Novice), benötigen aber unverhältnismäßig viele Rohstoffe.
3. Große Rohstoffmengen kaufen! So geht's am besten, bis Sie Medic-Master sind. Als Doctor lohnt es sich unter Umständen, eigene Schürfapparate einzusetzen und in Fabriken produzierte B-Stims zu verkaufen.

Scout

Die recht ausgewogene Verteilung der Skills macht den Scout zu einem der beliebtesten Er-



Selbst als Neuling konnten Sie sich mit den lahmen Kimas anlegen. Leider wurden die Biester in der aktuellen Serverversion (56456.0) gefixt und sind jetzt blitzschnell.



Als Fernwaffenkämpfer legen Sie sich grundsätzlich mal ins hohe Gras – nicht um zu pennen, sondern um bessere Trefferraten zu erzielen.

gänzungs-Startberufe. Außerdem verfügt er über ein General Crafting Tool, so dass Sie in der Lage sind, einfache Gegenstände herzustellen. Als Scout können Sie schneller rennen und Camps bauen. Bei den Rassen gibt es drei Spezies, die einen direkten Scout-Bonus besitzen: Wookiees, Bothan und Trandoshan. Die Boni sind jedoch nicht allzu groß, so dass auch die anderen Völker durchaus einen guten Scout abgeben. Als Scout sollten Sie sich gut überlegen, auf welchem Planeten Sie starten möchten. Startorte wie Tatooine oder Corellia sind recht überlaufen, das heißt, Sie müssen dort mit einer wesentlich höheren Konkurrenz rechnen. Andererseits ist dort der Handel eventuell einfacher. Etwas ruhigere und wildere Planeten wie Talus oder Endor bieten Scouts ein wahres Jagdparadies. Dafür müssen Sie mit mehr Einsamkeit rechnen. Da Sie als Scout oft in der Wildnis umherstreifen, ist es sinnvoll, zusätzlich einen Kampfberuf zu lernen. Kombinieren Sie den Scout am besten mit dem Beruf des Marksman. Vor allem, weil Sie dadurch einige interessante Berufe erlernen können (zum Beispiel Squad-Leader und Bounty-Hunter).

Camper

Eine der wertvollen Scout-Fähigkeiten ist die Errichtung von Camps außerhalb der Städte. Was aber nirgends steht: Sie können nicht überall ein Camp errichten. Wundern Sie sich nicht, wenn Sie ständig die Meldung über eine „No-Build-Zone" erhalten. Sie sind dann einfach zu nahe an einer Stadt oder einem Außenposten. Generell gilt, dass Camps mindestens 1.000 Meter von einer Stadt entfernt sein müssen. Da sich in diesem Bereich aber auch oft Außenposten oder andere Installationen befinden, können Sie ruhig noch mal fast 1.000 Meter dazurechnen, bis es endlich mit dem Zeltbau klappt. Auch wenn Sie das Camp nicht lange benötigen: Erhalten Sie es wenigstens 30 Minuten aufrecht. Dann erhalten Sie rund 600 Scoutexperience, wenn Sie es wieder abbauen (disband). Darüber hinaus hängt die Erfahrungspunkte-Zahl davon ab, wie groß das Lager ist, wie viele Leute darin rasten und ob zum Beispiel Medics oder Entertainer ihre Heilarbeit verrichtet haben.

OHNE MOOS NIX LOS

Basic-Crafting

Egal welchen Beruf Sie ergreifen, Sie benötigen bald Credits, Credits, Credits. Einerseits, um Ihre Ausrüstung zu bezahlen, und andererseits, um die Trainerkosten zu berappen. Eine Einnahmequelle ist die Herstellung von Gegenständen (Craften), um diese dann zu verkaufen. So weit die Theorie. In der Spielpraxis ist das aber erst sinnvoll, wenn Sie zum Beispiel als Weapon- oder Armorcraftmaster beziehungsweise als Master Doctor qualitativ hohe Rohstoffe verarbeiten. Wenn Sie als Artisan starten, erhalten Sie sofort die nötigen Werkzeuge, um Bodenschätze abzubauen. Wenn Sie erst später den Artisan lernen, basteln Sie sich die Tools selbst, da es erstens schnell geht und zweitens kaum Rohstoffe kostet. „Späteinsteiger" müssen sich diese aber erst besorgen. Suchen Sie zunächst nach Mineralien und Metallen. Diese Rohstoffe benötigen Sie für viele Gegenstände. Schürfen Sie nicht immer gleich beim erstbesten Ergebnis: Ihr Survey-Tool zeigt im eingestellten Radius zwar einen Höchstwert mithilfe eines Wegpunktes an. Aber statt gleich loszubuddeln, laufen Sie lieber zum markierten Wegpunkt und suchen erneut. Meistens erhalten Sie dadurch bessere Ergebnisse, bis Sie schließlich den Bereich mit der höchsten Ressourcenkonzentration entdeckt haben. Gute Abbauchancen haben Sie etwa ab 70 bis 80 Prozent. Eine Ausnahme stellt Wasser dar, da es sehr selten ist. Hier müssen Sie sich mit 35 bis 45 Prozent zufrieden geben. Es empfiehlt sich, als Artisan zunächst den Skill-Ast „Surveying" zu verbessern, da sich dadurch die Effektivität des Ressourcenabbaus drastisch verbessert.

Im großen Stil

Wer Harvester oder Fabriken sein Eigen nennen möchte, stellt schnell fest, dass diese teuer sind. Denn die Anlagen kosten täglich Geld und wollen in Schuss gehalten werden. Das wäre alles nicht so schlimm, wenn die Erlöse wenigstens einträglich wären. Im Moment sieht die „Kurslage" auf den Basaren im Spiel jedoch recht mau aus. Darum: Besser Rohstoffe kaufen und nicht schürfen! Wenn überhaupt, ist es ratsam, sich mit anderen Spielern zusammenzuschließen, die die gleichen Ressourcen benötigen, um sich die Kosten zu teilen. Benutzen Sie dann die Ressourcen, um wertvollere Gegenstände herzustellen. Diese lassen sich in der Regel besser an den Mann oder die Frau bringen. Das umfangreiche Schürfen lohnt sich erst, wenn Sie auf große Mengen homogener Rohstoffe angewiesen sind, um beispielsweise (zusammen mit Mitspielern) eine Fabrik zu betreiben.

Heimwerker

Je nachdem, wie komplex ein Gegenstand ist, müssen Sie unterschiedliche Tools benutzen beziehungsweise Stations aufsuchen, um das gewünschte Exemplar herzustellen. Ihr Generic Crafting Tool reicht bis zu einem Komplexwert von 15. Bei einem Wert von 16 bis 20 ist ein jeweils spezielles Crafting Tool nötig. Ab einem Komplexwert von 21 gilt es, eine öffentliche Crafting-Station aufzusuchen. Ab einem Wert von 25 müssen Sie Ihre eigene Crafting-Station benutzen, sprich: Sie müssen eine solche zunächst errichten. Eine persönliche Crafting-Station setzt allerdings ein Haus oder eine Gildenhalle voraus!

Mission impossible?

Der zweite Weg, Geld zu scheffeln, ist, Missionen zu erfüllen. Sich als galaktischer Botenjunge vom Dienst zu verdingen, erweist sich allerdings als wenig sinnvoll. Zugegeben, die Aufträge sind simpel: Bringe Gegenstand von A nach B. Allerdings sind die Wege oft zu weit und der Lohn zu gering. Hier scheinen auch noch einige Bugs versteckt zu sein, denn warum sollte man eine Delivery-Mission spielen, für die Reisekosten entstehen, die höher sind als der Lohn? Lukrativer sind die Destroy-Missionen. Dummerweise sind viele dieser Missionen gerade zu Spielbeginn nicht einfach. Probieren Sie daher lieber erst mal aus, mit welchen Viechern Sie gut zurechtkommen, und konzentrieren Sie sich auf solche Aufträge. Beispielsweise können Sie auf dem Planeten Talus ordentlich Kohle machen, wenn Sie zu Anfang Missionen annehmen, die Paralope-Lairs zum Ziel haben. Bevor Sie ein Mission-Terminal anklicken, nehmen Sie immer die Waffe in die Hand, mit der Sie den höchsten Skill haben. Das beeinflusst die Höhe der Belohnung.

Blasen am Fuß

Da die Missionswege oft sehr weit sind, nehmen Sie am besten gleich mehrere Missionen an, die nahe beieinander liegen. Wenn Sie einen passenden Auftrag angenommen haben, drücken Sie den Refresh-Button am Terminal, bis Sie wieder eine Mission in der passenden Himmelsrichtung mit den passenden Gegnern finden.

VOLL AUF DIE GLOCKE

Kämpfe in SWG

Sobald Sie die ersten Schritte außerhalb einer Stadt machen, können Sie sich mit den Kreatu-



Die unscheinbaren Vynocks können Neulingen gefährlich werden. Nehmen Sie daher lieber einen Medic mit, wenn Sie die Tierchen zur Strecke bringen wollen.



Für Anfänger ein gefundenes Fressen: Die häufig anzutreffenden Destroy-Missions gegen Paralopes sind einfach zu meistern und bringen ordentlich Credits in die Kasse.



Auf den schier endlosen Märschen durch die Pampa können Sie froh sein, wenn Sie mal jemanden treffen. Nutzen Sie die Chance zum Skilltraining, Handeln und News-Austausch.



Die markierten Pools sollten Sie recht hoch halten. So bleiben Sie länger am Leben. Natürlich müssen Sie Ihre Wahl an Ihren Beruf anpassen. Ein Medic würde so keine gute Figur machen.

ren in der Wildnis anlegen. Die meisten Viecher kommen in Gruppen daher. Deshalb ist es ratsam, die Monsterherde zu splitten. Suchen Sie sich das nächstgelegene Ziel aus, feuern Sie einmal darauf und bewegen Sie sich rund 10 bis 20 Meter weit zurück. Das genügt in der Regel, um nur das Tier, auf das Sie geschossen haben, anzulocken. Allerdings: Nicht alle Viecher sind sozial, soll heißen: Es stört sie nicht, wenn Sie eines aus der Herde erledigen. Setzen Sie Ihre Waffen effektiv ein! Machen Sie sich also immer mit den Waffenwerten vertraut (Stats einsehen), dort steht die optimale Reichweite. Schießen Sie am besten liegend aus der Maximalentfernung. Kommt die gegnerische Kreatur auf rund 20 Meter heran, stehen Sie auf. In der Regel bringt es kaum etwas, im Kampf ständig herumzulaufen, da Sie dadurch nur Ihre Treffergenauigkeit senken. Beim Angriff auf Nester (Lairs) und ähnliche Tierbehausungen ist es besser, zunächst die zugehörigen „Bewohner" auszuknipsen. Wenn Sie sofort eine Zielbehausung angreifen, ist das wie ein Alarm: Alle Monster eilen herbei und Sie sind dann schnell von Gegnern umringt. Wenn Sie keinen „Bewohner" mehr vor sich haben, feuern Sie auf das Nest. Im Normalfall wird nach zwei Salven wieder ein neues Vieh ausgespuckt. Stellen Sie dann den Angriff auf die Behausung erst einmal wieder ein. Erledigen Sie das neu erschienene Tier und wiederholen Sie den Prozess so lange, bis die Behausung zerstört ist.

Großwildjagden

Von den großen Viechern, die zudem mit einer roten Markierung versehen sind, lassen Sie anfangs auf jeden Fall die Finger. Solche Ziele eignen sich nur für erfahrene Charaktere und sollten möglichst in der Gruppe erledigt werden. Beschränken Sie sich maximal auf weiß markierte Tiere und rechnen Sie auch in diesen Fällen mit schlimmen Verletzungen. Vorsicht: Es gibt auch so genannte undercons (Tiere, die schwächer aussehen, als sie eigentlich sind). Ausnahme: Es wuseln fast überall rote Viecher herum, die extrem langsam sind. Diese lassen sich „kiten" (wie ein Drache an der Schnur hinter sich herziehen, ohne dass das Tier jemals angreifen kann, weil man wegläuft). Rote Viecher liefern dicke Erfahrungspunkte für die Marksman-Skills. Achten Sie aber darauf, dass die Tierwerte noch öfters gepatcht werden können.

Waffenwahl

Je nachdem, welchen Beruf Sie haben, müssen Sie sich nicht auf eine Waffengattung beschränken. Wenn Sie zum Beispiel als Marksman den Umgang mit Pistoles und Rifles lernen, ist es am sinnvollsten, gleich im Toolbar eine Pistole und ein Rifle abzulegen, so dass Sie zum Beispiel zwischen den Waffen wechseln können. Rüsten Sie Ihre Waffen möglichst auf, um die Effektivität zu erhöhen. In den Basaren finden Sie meist günstige Enhancement-Schnäppchen. Achten Sie beim Waffenkauf unbedingt auf die Detailangaben. Nur weil eine Waffe teuer ist, muss sie nicht gut sein. Nicht nur der Damage-Wert ist entscheidend, sondern auch der Speed-Wert. Dabei gilt: je kleiner der Wert, umso schneller feuert die Waffe. Die richtig guten Waffen erhalten Sie allerdings erst in den Spieler-Shops, weil am Basar kein Gegenstand teuerer als 3.000 Credits sein darf. Gute Waffen kosten leicht 15.000 Credits und mehr.

Special Moves

Im Lauf des Spiels lernen Sie immer mehr Special Moves. Frei nach dem Motto „Tote Monster schlagen nicht mehr zu!" sollten Sie diese auch fleißig einsetzen. Setzen Sie dabei immer Ihre besten Moves zuerst ein, je nach Bedarf zum Beispiel threaten shot, tumble to xy etc. Damit Sie nicht ständig das richtige Icon suchen müssen, ist es ratsam, sich Makros anzulegen, mit denen Sie auch mehrere Special Moves kombinieren können.

STEFAN WEISS



Bevor Sie blindlings beim Waffenkauf zuschlagen, schauen Sie sich unbedingt die Statistiken an. Wichtig ist neben dem Damage-Wert auch der Wert für Attack-Speed.



Die „Dino-Jagd" auf Talus ist eine typische Gruppenaktion. Alleine haben Sie gegen die Huf Duns keine Chance. Sprechen Sie sich unbedingt mit Ihrem Team ab, welches Ziel Sie angreifen.

Die Geheimnisse von Vice City

Seit Wochen gibt es kaum ein Thema, dass die Zockergemeinde so in Atem hält wie das Leben in Vice City. Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Sammlung der besten Tipps und Verrücktheiten, die Vice City zu bieten hat.

ALLGEMEINE TIPPS

Gratis Lebensenergie

Wer nur noch wenige Lebenspunkte hat und keine Herzsymbole findet, für den gibt es einen einfachen Trick: Man fährt zu seinem Speicherplatz und tut so, als ob man speichern wolle. Wenn man dann im Speichermenü ist, drückt man auf „Abbrechen" und hat trotzdem wieder volle 100 Lebenspunkte.

Schneller nachladen

Wenn Sie keine Zeit für die lange Nachladeprozedur haben, wechseln Sie einfach schnell zu einer anderen Waffe und wieder zurück. Und siehe da, das Magazin ist wieder voll!

Länger durchhalten

Wenn man die „Rennen"-Taste etwa jede halbe Sekunde einmal betätigt, kann man doppelt so lange spurten, als wenn man sie durchgehend gedrückt hält.

Fahndungslevel senken

Wenn man einen zu hohen Fahndungslevel hat, kann man den auch ganz ohne den Einsatz von Bestechungsgeldern (Sternchen-Symbole) wieder loswerden. Fahren Sie einfach zum nächsten Speicherort und gehen Sie auf die Option „Abspeichern". Nach dem Speichern laden Sie diesen Spielstand erneut und schon ist der Fahndungslevel wieder auf null.

Schnelles Geld durch Feuersbrunst

Um möglichst schnell (und ohne Cheats) an viel Geld zu kommen, sollte man zu einer Feuerwehrwache fahren. Dort klaut man sich das Feuerwehrauto und startet die Missionen. Die Einsätze sind immer ziemlich einfach und das Zeitlimit ist mehr als ausreichend. Wenn man Level 12 schafft, hat man so um die 30.000 Dollar verdient. Angenehmer Nebeneffekt ist die Feuerresistenz, die man danach besitzt. Wenn die Missionen nun abgebrochen und dann wieder neu gestartet werden, beginnt man wieder bei Level 1 und das Spiel fängt von vorne an. So kann man sich in einer Dreiviertelstunde Spielzeit locker 100.000 Dollar dazuverdienen. In der deutschen Version kommt es vor, dass das Spiel bei den Feuerwehrmissionen abstürzt. Ist dies der Fall, stellen Sie die Sprache einfach auf Englisch um.

Ruhige See

Wenn man mit einem Schiff fährt und von der Wasserpolizei verfolgt wird, sollten Sie einfach mal die Aussteigetaste drücken. Die Wachmänner fühlen sich nicht mehr zuständig und suchen das Weite. Vorsicht! Polizeihubschrauber lassen sich durch diesen Trick nicht abwimmeln.

Passantenschreck

Man kann Passanten, insbesondere Polizisten, ausschalten, ohne dass der Fahndungslevel ansteigt. Geben Sie einfach Vollgas, fahren Sie auf das Opfer zu und springen Sie kurz vor der Kollision aus dem Wagen. Das Auto erledigt den Passanten und Sie bekommen keinen Ärger mit der Justiz.

Dein Freund und Helfer

Die Vice-City-Polizei hat durchaus Ihr Gutes. Vor den Revieren stehen meist mehrere Gefährte. Rüsten Sie sich aus. In jedem SWAT-Wagen liegt eine kugelsichere Weste und ein Blick in einen Streifenwagen beschert Ihnen eine Schrotflinte. Sollten die Autos der Gesetzeshüter abgeschlossen sein, schlagen Sie die Fahrertür mit einer stabilen Waffe ein.

Profitable Bootswerft

Für 10.000 Dollar ist die Bootswerft ein absolutes Schnäppchen! Nach dem Kauf muss man das Checkpoint-Charlie-Rennen gewinnen, um einen täglichen Gewinn von 2.000 Dollar einzustreichen. Das ist wahrlich nicht viel, aber mit einem einfachen Trick wird die Werft zur Goldgrube. Mit ein wenig Übung absolvieren Sie das Checkpoint-Charlie-Rennen wie im Schlaf. Nach jeder Runde werden die Bedingungen zwar schlechter, aber durch die erworbene Streckenkenntnis ist es dennoch kein Problem, das Zeitlimit von zwei Minuten einzuhalten. Für jedes gewonnene Rennen erhalten Sie stolze 15.000 Dollar. Wenn Sie sich eine Weile als hauptberuflicher Schnellbootfahrer betätigen, haben Sie schnell ein stattliches finanzielles Polster beisammen. Aus diesem Grund sollte die Werft zu einer der ersten Neuanschaffungen gehören.

Kostenlose Reparatur

Wenn Ihr Auto im Begriff ist, auseinander zu fallen, müssen Sie den angeschlagenen Spritfresser zu einer Ihrer Garagen bringen. Fahren Sie hinein und warten Sie, bis das Tor geschlossen ist. Wenn Sie den Wagen jetzt aus der Garage holen, sieht er wieder aus wie neu!

Waffen im Flughafen

In den Escobar International Airport Terminal einzudringen und gleichzeitig alle Waffen zu behalten ist relativ simpel. Man besorge sich ein Auto und fahre oder schiebe das Auto vor den Metalldetektor. Jetzt springt man auf das Auto und über den Metalldetektor und schon ist man im Terminal mit all seinen Waffen.

Nutzlose Straßensperren

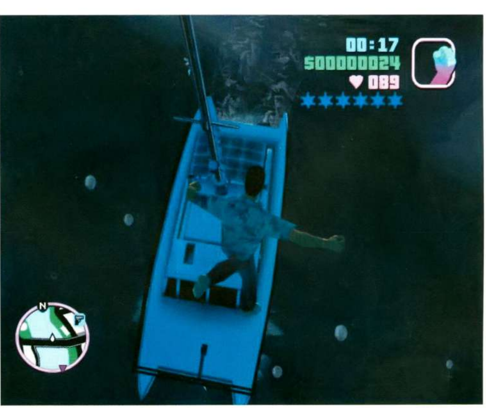
Trotz der anfänglichen Barrieren ist es möglich, ohne Cheats auf das westliche Festland zu gelangen. Stellen Sie sich einfach auf die Brücke nach Prawn Island und warten Sie, bis ein Boot unter der Brücke durchfährt. Jetzt springen Sie einfach auf das Wasserfahrzeug und stehlen es. Jetzt können Sie jeden Punkt in Vice City erreichen.

Mobile Stunt-Rampe

Für abgefahrene Stunts braucht man nicht unbedingt eine Monster-Stunt-Rampe. Es genügt, wenn man sich den Truck „Packer" klaut, der bevorzugt im Hafengebiet bei der Werft herumfährt. Falls man die Filmstudios besitzt, findet sich dort immer einer im Hinterhof. Jetzt braucht man nur noch eine lange gerade Strecke und ein schnelles Auto.



Stellen Sie einen großen Wagen vor die Metalldetektoren beim Flughafeneingang. Jetzt können Sie mit ein paar geschickten Sprüngen in den Terminal gelangen.



Von der Prawn-Island-Brücke können Sie sich auf vorbeifahrende Schiffe fallen lassen und diese stehlen. So können Sie die lästigen Straßensperren umgehen.

Über den Wolken

Sicherlich werden sich einige Leser bereits gewundert haben, was sich hinter dem Statistikpunkt „Flugstunden" verbirgt. Seltsamerweise versteht man darunter nicht die Zeit, die Tommy Vercetti in luftigen Höhen verbringt. Als Flugstunden gelten nur die Ausflüge, die Sie mit dem Wasserflugzeug absolvieren – alles andere wie zum Beispiel Helikopterflüge, haben keinen Einfluss auf die Statistik.

Mehr Fahrzeuge in der Garage

Es ist ohne Probleme möglich, mehr als ein Vehikel in den Garagen unterzubringen. Hierzu müssen Sie einfach das Garagentor mit einem Motorrad blockieren und dann die Wagen hineinfahren. Wie viele Gefährte Sie unterbringen, liegt an Ihren Einparkfähigkeiten.

Per Anhalter fahren

Wie wäre es mit einer ungestörten Spazierfahrt durch Vice City, bei der Sie sogar gefahren werden? Kein Problem! Springen Sie einfach auf ein Auto Ihrer Wahl und knien Sie sich hin. Fahrer mit gutem Nervenkostüm machen sich nichts aus dem zusätzlichen Ballast und fahren mit Ihnen auf dem Dach gemütlich durch die Stadt. Sollte sich ein Fahrer weigern, mit Ihnen als Galionsfigur loszufahren, ballern Sie einfach eine Kugel in die Kühlerhaube. Die meisten Bürger erschrecken sich so, dass Sie wie von der Tarantel gestochen losbrettern. In einem solchen Fall müssen Sie aufpassen, nicht vom Dach zu purzeln.

Kein Ärger mit dem Militär

Mit der Polizeikleidung kommt man in die Militärbasis, ohne attackiert zu werden; die Pay'n'-Spray-Shops kann man gratis benutzen.

Der schnelle Abschuss

Wer sich mit dem Gesetz anlegt, wird früher oder später Bekanntschaft mit den gefährlichen Polizeihubschraubern machen. Um diese feuerstarken Ungetüme aus der Luft zu holen, benötigt man eine mächtige Wumme mit viel Munition. Das geht natürlich ganz schön ins Geld. Wenn man aber ein Scharfschützengewehr hat, kann man sich viel Munition sparen. Zielen Sie einfach auf das Cockpit. Der Pilot sitzt auf der rechten Seite. Ein einziger gezielter Schuss sollte reichen, um den Piloten auszuschalten und den Helikopter zum Absturz zu bringen.

WHEELIES UND STOPPIES

Wheelie

Man beschleunigt am besten mit der Cross-Maschine und lehnt sich gleichzeitig nach hinten, um das Vorderrad in die Luft zu bekommen. Nun lässt man den Gaszug los, hält aber die andere Taste weiter fest – so kann man kilometerweit fahren. Bevor man zu langsam wird, muss man lediglich ab und zu am Gas drehen. In dieser Stellung kommt man bei vorsichtiger Fahrweise sogar um Kurven.

Stoppie

Richtig lange Stoppies kann man nur mit den Faggio-Rollern machen. Während der Fahrt lehnt man sich nach vorne und zieht gleichzeitig Hand- und Fußbremse. Sobald man hinten hoch ist, lassen Sie die Fußbremse los und geben Gas. Solange man nicht lenkt, fällt man nicht um, daher sucht man sich idealerweise lange Geraden dafür aus. Empfehlenswert ist die Landebahn am Flughafen oder aber die Strandpromenade.

SPEZIELLE TIPPS ZU DEN MISSIONEN

Mission: Love Juice (1. Auftrag der Rock-Band)

Im V-Rock-Gebäude lernen Sie die freundlichen Mitglieder der Heavy-Metal-Band Love Fist kennen. Um dem bunten Haufen einen gemütlichen Aufenthalt zu gewährleisten, müssen Sie Drogen und leichte Mädels organisieren. Benutzen Sie im ersten Teil der Mission unbedingt ein Motorrad. Da der Dealer selber auf einem Zweirad flieht, ist es ein Leichtes, ihn während der Verfolgungsjagd vom Moped zu ballern. Schnappen Sie sich nun den Polizeihubschrauber und fliegen Sie zu Mercedes. Parken Sie den Heli auf der Terrasse, kapern Sie sich ein Auto und holen Sie die süße Maid ab. Jetzt nur noch zurück zum V-Rock-Gebäude und der Auftrag ist erfüllt.

Mission: Alle meine Pferdchen (1. Auftrag der Filmstudios)

Die Verfolgungsjagd mit Candys Agenten können Sie vermeiden, indem Sie folgendermaßen vorgehen: Beschaffen Sie sich eine Minigun. Wenn Sie Phil Cassidys Missionen bereits erledigt haben, fahren Sie zu seinem Wohnwagen und kaufen sich eine. Wenn nicht, schnappen Sie sich die Minigun in der Nähe des Flughafens. Mit gezückter Waffe, voller Gesundheit und einer kugelsicheren Weste steuern Sie den Treffpunkt an und unterhalten sich mit Candy. Nach dem Gespräch erscheint der Wagen des Agenten und seine Schergen greifen Sie an. Kümmern Sie sich nicht um die Angreifer, sondern jagen Sie zuerst den Agentenwagen mit der Minigun in die Luft. Jetzt erledigen Sie die Störenfriede und können sich wieder um die süße Candy kümmern.

Mission: Der große Coup (4. Auftrag des Malibu Clubs)

Wenn Sie den Safe-Knacker nach getaner Arbeit um die Ecke bringen, müssen Sie sich die Beute nur noch mit Phil teilen.

Mission: Das Taxi-Inferno (3. Auftrag der Kaufmann-Taxi-Zentrale)

Wenn Sie auf dem großen Hinterhof immer im Kreis fahren und bei jeder Runde durch das Vordach bei 8-Balls-Garage brettern, verkeilen sich die Verfolger ineinander und es ist kein Problem, die Minute zu überleben. Sobald das Zebra-Taxi auf den Hof fährt, steigen Sie aus und jagen es mit einer großkalibrigen Waffe in die Luft. Mission erledigt!

Mission: Fliegende Bomben (2. Auftrag von Tante Poulet)

In der Mission „Fliegende Bomben" müssen Sie mit einem ferngesteuerten Flugzeug Bomben abwerfen, um die Kubaner zu vernichten. Sobald die erste Bombe explodiert ist, fliehen diese jedoch mit Schnellbooten und einem Auto. Nun ist es sehr schwierig, die Typen während der Fahrt zu treffen. Mit folgendem Trick sollte die Mission trotzdem kein Problem sein: Landen Sie mit dem kleinen Flugzeug auf der Wiese neben den am Auto stehenden Kubanern. Peilen Sie einen nach dem anderen an und fliegen Sie die Pixelmännchen kurzerhand über den Haufen. Es reicht, wenn man mit geringer Geschwindigkeit auf Kopfhöhe gegen die Kerle knallt. Auch die auf dem Steg befindlichen Kubaner können Sie problemlos beseitigen. Ohne Besatzung sind die Boote logischerweise nicht in der Lage zu flüchten. Also haben Sie beim abschließenden Bombardement leichtes Spiel.



Klauen Sie sich den Packer aus dem Hafenviertel. Nun können Sie an jedem Ort Monster-Stunts genießen und ein zusätzliches Taschengeld verdienen.



Mit dem Scharfschützengewehr können Sie Hubschrauber mit einem gezielten Schuss zum Absturz bringen. Der Pilot sitzt auf der von Ihnen aus gesehen rechten Seite.

Mission: Schlagende Argumente (1. Auftrag von Avery Carrington)

Wegen der vielen Bodyguards ist es alles andere als einfach, der Zielperson eine Lektion zu erteilen. Besonders erschwert wird das Unterfangen dadurch, dass Sie beim Eingang zum Golfclub sämtliche Waffen abgeben müssen. Dies können Sie mit einem einfachen Trick umgehen. Parken Sie ein Auto auf der westlichen Seite des Eingangs direkt vor den Holzplanken. Jetzt springen Sie auf Ihren fahrbaren Untersatz und laufen über die Kühlerhaube auf die Bretter. Mit einem beherzten Sprung gelangen Sie in den Golfclub – ohne dabei die Waffen zu verlieren. Nun müssen Sie nur noch in die Nähe des Opfers laufen und einen gezielten Schuss anbringen. Bevor die Leibwächter sich an Ihre Fersen heften können, haben Sie sich bereits aus dem Staub gemacht.

Mission: Heiße Lightshow (4. Auftrag der Filmstudios)

Wer diese Angelegenheit wirklich mit dem Motorrad erledigt, ist selber Schuld. Mit einem einfachen Trick kann man sich viel Stress ersparen. Begeben Sie sich mit einem Bike zum Startpunkt des Markierungsrennens. Nachdem Sie den ersten Checkpoint erreicht haben, lassen Sie den Bock links liegen und stehlen sich einen Hubschrauber. Mit diesem ist es eine Leichtigkeit, sämtliche Markierungen innerhalb des Zeitlimits anzufliegen. Am besten benutzen Sie den VCN-Maverick oder den Polizeihubschrauber, die sich in der Nähe auf dem Dach des VCN-Gebäudes beziehungsweise des Polizeireviers in Downtown finden.

Mission: Ein Mann namens Martha (3. Auftrag der Filmstudios)

Besorgen Sie sich einen Hubschrauber und folgen Sie der süßen Candy. Nachdem die kurze Zwischensequenz vorbei ist, fliegen Sie auf das Vordach des nahe gelegenen Hotels. Von hier aus können Sie optimal die geforderten Beweisfotos knipsen und sich dann mit dem Hubschrauber gemütlich auf den Heimweg machen. Auf diese Weise umgeht man die heftige Ballerei im Treppenhaus des Hotels.

Mission: Der Eintreiber (finale Missionen)

Leider kann man es kaum verhindern, dass die Mafiosi den Club ausrauben. Schnappen Sie sich deshalb einen fahrbaren Untersatz und flitzen Sie zu Cherry Poppers. Parken Sie direkt auf dem Geldsymbol, so dass die Halunken es nicht erreichen können. Jetzt müssen Sie sich nur noch auf die Lauer legen und die heranpreschenden Gauner ausknipsen.

Mission: Der Schutzengel (3. Auftrag von Colonel Cortez)

Wenn man die Mission fehlschlagen lässt, kann man sich unten ein kugelsicheres Auto abholen.

Mission: Copland (5. Auftrag von Tommy Vercetti)

In der Nähe der Garage, in die Sie die Polizisten locken müssen, befindet sich auf einer Grünfläche ein Hubschrauber. Wenn Sie diesen vor dem Eingang des North Point Einkaufszentrums platzieren, kann anschließend bei der Flucht kaum noch etwas schief gehen. Steigen Sie einfach ein und fliegen Sie zu Vercettis Anwesen. Sie müssen lediglich noch darauf achten, dass Sie nicht von Polizei-Hubschraubern vom Himmel geholt werden.

Mission: Trouble am Check-In (4. Attentat-Auftrag)

Diese Aufgabe ist auf dem normalen Wege kaum zu lösen. Schnappen Sie sich lieber einen Hubschrauber und fliegen Sie vor den Flughafen-Terminal. Nachdem Sie die Zielperson eliminiert und den Aktenkoffer in Ihren Besitz gebracht haben, müssen Sie nur noch in den Heli steigen und verschwinden. Auf diese Weise erspart man sich den schwierigsten Teil des Auftrags, die Flucht vom Terminal.

Mission: Die Befreiungsaktion (1. Auftrag von Tommy Vercetti)

Bei dieser Aufgabe kann man sich sehr viel Ärger ersparen. Fliehen Sie nicht mit irgendeinem Auto, sondern benutzen Sie den Müllaster, der ohnehin auf dem Schrottplatz steht. Jetzt können Sie Lance ohne Probleme zum Krankenhaus befördern – die nervigen Verfolger können Ihnen so gut wie nichts anhaben.

Mission: Der Fahrer (3. Auftrag des Malibu Clubs)

Ihr Handicap: Sie fahren den langsameren Wagen. Das Problem kann man dadurch umgehen, dass man vor dem Beginn des Rennens einen Sportwagen auf dem Bürgersteig platziert. Am besten stellen Sie den Flitzer auf der ersten langen Geraden, in Sichtweite des Malibu Clubs, ab. Jetzt starten Sie das Rennen. Kommt man in dessen Verlauf an dieser Stelle vorbei, wechselt man das Fahrzeug und hat danach noch genügend Zeit, den nervigen Kontrahenten abzuhängen.

Eine weitere Möglichkeit:
Steigen Sie direkt nach dem Start aus Ihrer lahmen Ente aus. Benutzen Sie das Scharfschützengewehr oder ein MG und zerschießen Sie dem davonfahrenden Hillary die Reifen. Freuen Sie sich über die panischen Versuche des Lockenkopfes, auf der Straße zu bleiben. Es sollte überhaupt kein Problem sein, mit dem langsamen Auto den umherirrenden Psycho zu überholen.

Mission: Schutt und Asche (2. Auftrag von Avery Carrington)

Die Platzierung der vier Sprengkörper innerhalb des Zeitlimits ist deutlich geruhsamer, wenn man sich nicht mehr mit dem Personal herumärgern muss. Also erst die Belegschaft des Hauses ausschalten und dann die erste Bombe aufsammeln und den Countdown starten.

Mission: Der Aufruhr (4. Auftrag von Ken Rosenberg)

Um sich diese Aufgabe wesentlich leichter zu machen, empfiehlt sich folgender Trick: Gehen Sie nicht sofort durch das offene Tor und legen Sie sich mit den Arbeitern an. Bleiben Sie vielmehr vor dem Gitterzaun stehen und erledigen Sie die bewaffneten Wachen. Nachdem sämtliches Wachpersonal über den Jordan befördert wurde, stürzen Sie sich ins Getümmel und starten ein Handgemenge mit dem unbewaffneten Bauarbeitern. Jetzt müssen Sie keine Angst mehr haben, während der wilden Prügelei von hinten niedergeschossen zu werden. Zerschießen Sie die Treibstofffässer, um noch mehr Chaos anzurichten.

F G H



Mit einem Hubschrauber lässt sich die Mission „Heiße Lightshow“ wesentlich einfacher absolvieren. Fliegen Sie gemütlich von Checkpoint zu Checkpoint.



Blockieren Sie vor dem Start die Mitstreiter mit einem großen Wagen. Wenn Sie nun das Rennen starten, brettern die Rocker in das Hindernis und Sie haben freie Bahn.





VICE PORT

□1. Die Päckchensuche beginnt im Hafen von Vice City: Vice Port. Es liegen drei Frachtschiffe vor Anker. Fliegen Sie mit dem Hubschrauber auf den Kahn mit der Aufschrift „Chartered Libertine Lines". Das Päckchen liegt auf der Ladefläche hinter den Bugaufbauten.

□2. Fahren Sie von Norden her zum Hafen. Bei der Einfahrt ins Hafengebiet halten Sie sich rechts und fahren geradeaus die Straße hinab, bis Sie zu Ihrer Rechten ein Schild mit der Aufschrift „Vice City Port Authority" entdecken. Das Päckchen liegt direkt darunter.

□3. Wenn Sie sich bei der Hafeneinfahrt links durch den Gegenverkehr schlagen, entdecken Sie direkt nach dem Tor ein Frachtschiff zu Ihrer Linken. Steigen Sie die Planke empor und begeben Sie sich auf die Ostseite des Schiffes. Das Päckchen finden Sie auf der Ladefläche etwa in der Mitte des Ozeanriesen.

□4. Kurz vor der Hafeneinfahrt säumen mehrere zweistöckige Apartments den westlichen Straßenrand. Das Päckchen liegt, vom Hafen aus gesehen, im Innenhof des zweiten Apartments.

□5. Dieses Päckchen erreichen Sie am besten mit einem Boot. Fahren Sie südlich am Hafen vorbei Richtung Westen. Nachdem Sie 8-Ball passiert haben, kommt als Nächstes ein großer Hangar. Legen Sie an und gehen Sie die Treppen nach oben. Das Päckchen liegt im Büro des Hangars an der Nordseite.

ESCOBAR INTERNATIONAL AIRPORT & LITTLE HAVANA

□6. Ein Gebäude weiter westlich vom Hangar, in dem Sie das fünfte Päckchen eingesammelt haben, ist ein großes Flughafengebäude mit einem kleinen Kontrollturm darauf. Das Päckchen befindet sich auf dem Dach auf der Südseite.

□7. Fahren Sie zum Vice-City-Flughafen. Betreten Sie das Fluggelände durch die Schranke östlich des Terminals. Sie finden das Päckchen auf dem südlichsten Heliport vom Flughafengebiet.

□8. Gehen Sie im südlichen Teil des Flughafengeländes zum Kreuzpunkt der Landebahnen. Folgen Sie der einzelnen Bahn Richtung Nordost. Sie finden das Päckchen auf dem Dach des vorletzten Hangars, kurz vor Ende der Runway.

□9. Fahren Sie in den großen Hof von 8-Balls Garage. Das Päckchen befindet sich in der nordwestlichen Ecke.

□10. Das Päckchen liegt am südlichsten Ende der Fluggast-Brücken. Sie finden die Rampe in der Nähe des nordöstlichen Endes der schrägen Startbahn.

□11. Stellen Sie Ihr Auto auf dem Hauptparkplatz des Flughafens ab. Sie finden den Parkplatz westlich der vier Treibstofftanks mit der Aufschrift „No Smoking". Das Päckchen liegt zwischen den beiden LKW-Anhängern im Südwesten des Platzes.

□12. Fahren Sie zu den vier großen Treibstofftanks westlich vom Flughafen auf dem Parkplatz. Das Päckchen liegt zwischen den riesigen Blechkolossen direkt hinter einem Leitungsrohr.

□13. Machen Sie einen Ausflug zu Sunshine-Autos. Betreten Sie das Gebäude und begeben Sie sich in die erste Etage. Das Päckchen liegt in der südlichen Ecke.

□14. Südlich des Terminals befinden sich mehrere Linienmaschinen. Begeben Sie sich zum südwestlichsten Flieger. Das Päckchen liegt auf dem Dach der Maschine.

□15. Begeben Sie sich auf das Flughafengelände. Laufen Sie zur westlichen Startbahn. Das Päckchen liegt unter dem Flügel des Rockstar-Fliegers, der halb im Hangar steht.

□16. Direkt südlich des Terminals befinden sich etliche Flieger, die vor den Fluggast-Brücken parken. Das Paket befindet sich unter dem südwestlichsten der abgestellten Flugzeuge.

□17. Westlich des Hauptterminals befindet sich die Flughafenfeuerwehr. Sie erkennen das Gebäude am kleinen Kontrollturm auf dem Dach. Gehen Sie hinter das Haus und sammeln Sie das Päckchen an der Kaimauer ein.

□18. Betreten Sie den Flughafenterminal. In der ersten Etage gibt es zwei Ausgänge. Das Päckchen befindet sich im Gang zu den Gates 1-8.

□19. Begeben Sie sich in den Terminal. Laufen Sie im Gebäude nach rechts, bis Sie zu einer Mauer kommen. Das Päckchen liegt direkt dahinter.

□20. Besorgen Sie sich einen Hubschrauber und machen Sie sich auf den Weg zum Terminal. Das Päckchen liegt auf dem Dach in der westlichen Mulde.

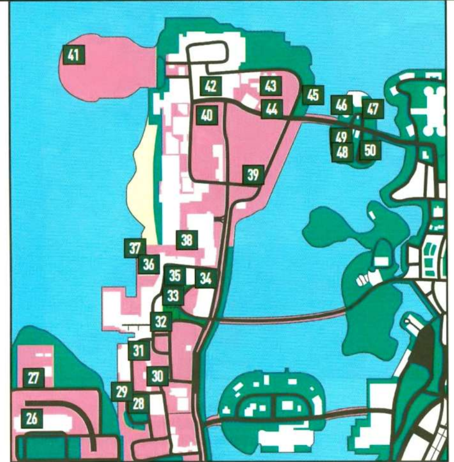
□21. Fahren Sie zum Werkzeugladen („Screw This") in Little Havana. Von hier führt Sie die Suche in Richtung Westen. Nach circa 200 Metern sehen Sie zu Ihrer Linken ein Haus mit rotem Vordach und mit einer Treppe auf dem Nachbardach. Laufen Sie um das Gebäude herum. Die Treppen führen Sie auf das Dach, wo Sie auch das Päckchen finden.

□22. Nordwestlich des Werkzeugladens von Little Havana sehen Sie eine große Werbetafel mit der Aufschrift „Pet Stuffers". Benutzen Sie den Fußweg westlich des Schildes und betreten Sie den Hinterhof. Zu Ihrer Linken führen einige Treppen auf die Dächer des Häuserblocks hinauf. Vom nördlichen Gebäude aus können Sie auf das Geländer unterhalb des Kaufman-Taxi-Werbeschildes springen. Das Päckchen liegt neben der Reklametafel.

□23. Begeben Sie sich zum Polizeirevier in Little Havana. Auf der anderen Straßenseite versorgt ein Donutladen die hungrigen Bürger. Das Päckchen befindet sich im Geschäft hinter dem Ladentisch.

□24. Statten Sie dem Café Robina einen Besuch ab. Das ist der schmierige Laden, in dem Sie der Kubaner Umberto mit Aufträgen versorgt. Gegenüber dem Café sehen Sie einen kleinen Durchgang. Das Päckchen liegt direkt hinter der Mauer neben den Müllsäcken.

□25. Fahren Sie vom Terminal nach Norden Richtung Fort Baxter. Das Päckchen liegt hinter einer der Werbetafeln, die den Weg säumen. Da Sie das Päckchen nicht von der Straße aus erreichen können, empfiehlt sich der Einsatz eines Hubschraubers.



☐26. Das Versteck finden Sie auf der kleinen Rollbahn nördlich des Hauptterminals. Folgen Sie der Bahn über die Straße und um die Ecke hinter das Gebäude. Das Päckchen befindet sich mitten zwischen dem Fahrwerk des dritten Passagierjumbos.

☐27. Für das Päckchen müssen Sie zum Glück nicht mal in die Kaserne hinein. Direkt neben der Straße, links von der Schranke steht ein Mauerstück mit der Aufschrift „Vice City Air Reserve ...". Schauen Sie einfach mal dahinter.

☐28. In der Parallelstraße zur Druckerei, nur wenige Meter südlich der Falschgeldquelle, steht ein Wohnhaus zum Verkauf. Oben auf der Treppe zur Haustür blitzt Ihnen das Päckchen entgegen.

☐29. Folgen Sie der Straße vor der Druckerei in westlicher Richtung und laufen Sie links um die nächste Ecke. Dort steht eine kleine Wäscherei mitsamt passenden sauberen Klamotten zum Wechseln und dem gesuchten Päckchen.

LITTLE HAITI

☐30. Fahren Sie auf dem Highway des westlichen Festlands in Richtung Norden. Biegen Sie nach der „El Banco Corrupte Grande" (die Bank, in der die Mission „Der Coup" stattfindet) links ab. Das Päckchen liegt hinter dem Holzzaun mit dem Little-Haiti-Werbeschild.

☐31. Die Suche führt Sie zur Druckerei in Little Haiti. Das Päckchen befindet sich auf dem Dach des Gebäudes nördlich der Druckerei. Entweder holen Sie sich einen Hubschrauber und fliegen direkt dorthin oder Sie meistern die Jump&Run-Einlage über die Dächer der Druckerei auf das Nachbardach. Ein kleiner, allerdings schwer zu findender Schleichweg führt übrigens direkt von Norden her auf das Dach.

☐32. Einen Häuserblock weiter nördlich der Druckerei versorgt der Schnellimbiss „Well-stacked Pizza" die Haitianer mit Mafiatorten. Ein Haus weiter südlich bietet das Bestattungsunternehmen „Funeraria Romero" seine Dienste an. Das Päckchen befindet sich auf dem Hinterhof bei den vier Gräbern.

☐33. Begeben Sie sich zur Zentrale von Kaufman-Taxis. Das Päckchen liegt auf der Treppe des Gebäudes östlich des Taxiunternehmens.

☐34. Fahren Sie von der Taxizentrale Richtung Norden. Nachdem die Straße eine 90-Grad-Kurve gen Osten gemacht hat, entdecken Sie auf der rechten Seite einen kleinen Weg. Besorgen Sie sich ein schnelles Gefährt und brettern Sie in die Einfahrt. Bei ausreichender Geschwindigkeit fliegen Sie über die beiden Rampen und landen auf einem Dach. Jetzt müssen Sie nur noch ein Dach weiter Richtung Osten hopsen und das Päckchen einsammeln.

☐35. Laufen Sie vom Kaufman-Taxiunternehmen zwei Häuser weiter nach Norden. Ein kleiner Durchgang zu Ihrer Rechten führt Sie auf einen großen Hinterhof. Das Päckchen liegt am Fuß der Treppe im westlichen Teil des Hofes.

36. Machen Sie eine Spritztour zum Waffenschieber Phil Cassidy. Das Päckchen liegt im Schuppen vor Phils Wohnwagen.

37. Dieses Paket finden Sie direkt nordwestlich von Phil Cassidys Wohnwagen an der Kaimauer.

DOWNTOWN

38. Begeben Sie sich zum Highway des westlichen Festlands. Bleiben Sie so lange auf dieser Strecke, bis Sie zu Ihrer Linken das Moist Palms Hotel entdecken. Fahren Sie auf den Parkplatz des Touristenquartiers. Das Päckchen finden Sie im südwestlichen Teil des Parkplatzes.

39. Fahren Sie den Highway des westlichen Festlands Richtung Norden. Bei der Gabelung in Downtown folgen Sie der Straße nach rechts und passieren den Bikerschuppen. Nachdem die Straße wieder nach Norden abbiegt, lassen Sie noch eine Querstraße hinter sich und parken neben dem Gebäude zu Ihrer Linken. Nördlich des Bürokomplexes führen mehrere Treppen zum Hintereingang. Das Päckchen liegt im ersten Raum hinter dem mittleren Computer.

☐40. Machen Sie einen Abstecher zur Schuman-Klinik in Downtown. Östlich vom Krankenhaus befindet sich die Einfahrt für die Tiefgarage. Das Päckchen liegt in der westlichen Ecke der Garage.

☐41. Das nächste Päckchen finden Sie auf dem Parkplatz hinter dem Hyman-Memorial-Stadion in einer Ecke.

☐42. Begeben Sie sich zum Hyman Condo. Wenn Sie in der kleinen Gasse vor dem Bauwerk stehen, entdecken Sie in der Südwand eine Lücke, die Sie in einen Hinterhof führt. Das Päckchen ist nicht zu übersehen.

☐43. Ganz im Norden des westlichen Festlandes gibt es eine Dirtbike-Strecke. Südöstlich davon finden Sie den auffälligen Firmensitz von V.A.J.-Finance. Das Päckchen liegt im Innenhof direkt bei der Skulptur.

☐44. Fahren Sie von Prawn Island über die Brücke nach Downtown. Nach der Brücke befindet sich auf der Nordseite der Straße das VCN-Gebäude. Durch die Tür gelangen Sie auf das Dach. Das Päckchen liegt unterhalb des Heliports.

☐45. Fahren Sie von Downtown aus unter die Prawn-Island-Brücke. Das Päckchen befindet sich etwa 100 Meter weiter nördlich in einer Ecke.

PRAWN ISLAND

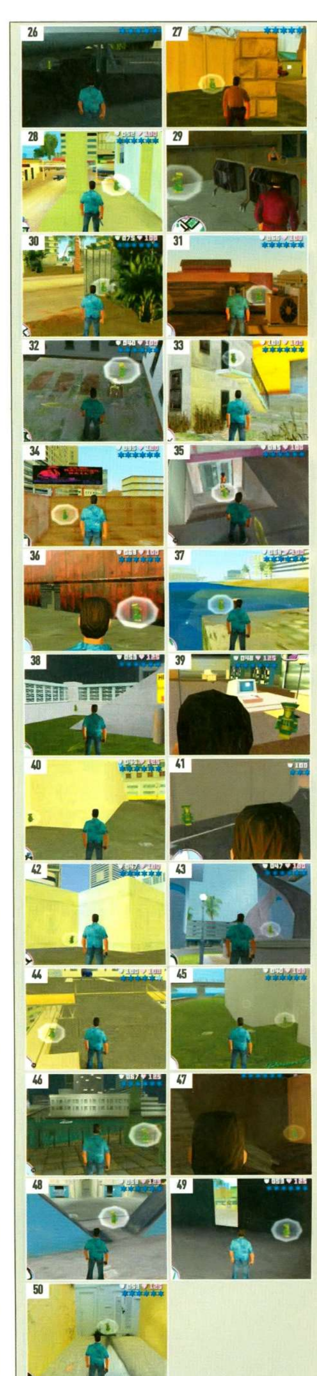
☐46. Inmitten der kleinen Insel finden Sie eine kleine Ringstraße und einen Brunnen. Von hier aus gehen Sie westlich durch die Einfahrt. Erklimmen Sie die Stufen zum Eingang, laufen Sie um das Haus herum und schnappen Sie sich das Päckchen auf der hinteren Veranda.

☐47. Betreten Sie die Villa östlich vom Brunnen. Vom Eingang aus sehen Sie zu Ihrer Rechten eine Lücke in der Wand. Gehen Sie die Treppen nach oben, lassen Sie sich in das Loch hineinfallen und schnappen Sie sich das Päckchen.

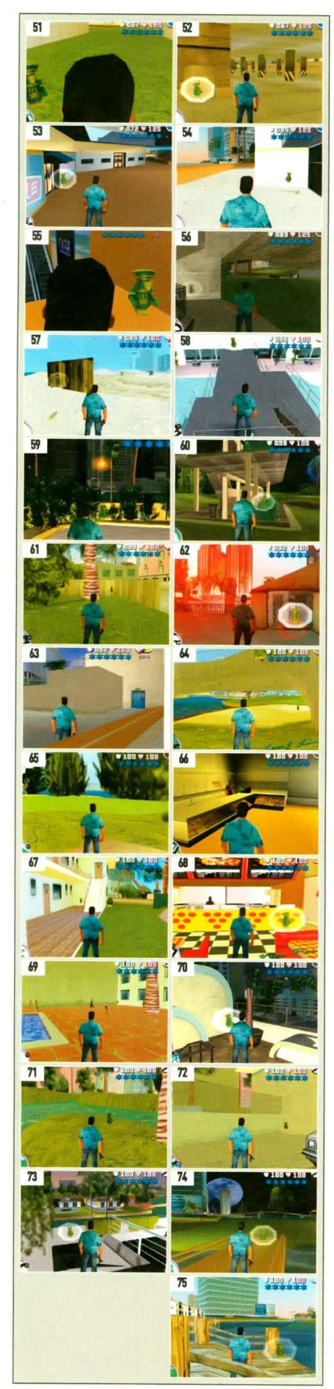
☐48. Besorgen Sie sich einen Hubschrauber und flattern Sie zu Steve Scotts Filmstudios. Das Päckchen finden Sie auf dem Dach des blauen Gebäudes neben Studio D.

☐49. Begeben Sie sich zu Steve Scotts Filmstudios. Das Päckchen befindet sich in der Halle nordwestlich vom Haupteingang in der Ecke.

☐50. Direkt nach der Brücke von Vice Point nach Prawn Island biegen Sie links ab. Nach etwa 100 Metern sehen Sie eine Einfahrt zu Ihrer Rechten, wo Sie auch das Paket finden.



F
G
H





VICE POINT

☐51. Das Päckchen finden Sie in der Nische rechts vom Nordeingang des North-Point-Einkaufszentrums.

☐52. Westlich der North Point Mall befindet sich das dazugehörige Parkhaus. Das Päckchen liegt im Erdgeschoss, direkt neben der West-Ausfahrt.

☐53. Betreten Sie das North-Point-Einkaufszentrum durch den Osteingang. Fahren Sie mit der Rolltreppe in den ersten Stock und gehen Sie nach Osten. Das Päckchen liegt vor dem Geschäft, das zum Verkauf steht.

☐54. Statten Sie dem North-Point-Einkaufszentrum einen weiteren Besuch ab. Verlassen Sie das Gebäude durch den Ostausgang. Direkt gegenüber auf der anderen Straßenseite führt ein kleiner Weg hinter den großen Bürokomplex, wo auch das Päckchen zu finden ist.

☐55. Machen Sie einen Einkaufsbummel in der North Point Mall. Im ersten Stock auf der Südseite des Konsumtempels finden Sie den Klamottenladen Gash. Das Päckchen liegt im Geschäft hinten rechts.

☐56. Parken Sie östlich vor der Prawn-Island-Brücke. Das Päckchen befindet sich neben dem südlichen Brückenpfeiler direkt am Wasser.

☐57. Diesmal führt Sie die Suche zur RC-Bandit-Strecke am nordöstlichen Strand von Vice Point. Das Paket versteckt sich hinter dem blauen Werbeschild im Nordosten der Strecke.

☐58. Machen Sie einen Ausflug zum Elswanko Casa. Fahren Sie von hier aus nach Westen und passieren Sie die Haarnadelkurve. Nach ein paar Metern kommen Sie an einen auffallenden Hoteleingang. Laufen Sie links um das Gebäude herum. Das Päckchen liegt auf dem Sprungturm.

☐59. Begeben Sie sich zum Elswanko Casa in Vice Point. Etwa 250 Meter westlich der schmucken Wohnanlage macht die Straße eine Haarnadelkurve. Das Päckchen befindet sich genau am westlichsten Punkt der Biegung hinter der Mauer.

☐60. Besuchen Sie den Golfclub auf Leaf Links. Bei Ihrem kleinen Spaziergang gen Norden passieren Sie eine kleine Brücke, auf der Sie ein Herzsymbol finden. Bleiben Sie nicht auf dem Weg, sondern laufen Sie über das Grün weiter nach Norden. In der Entfernung sehen Sie den Übungsstand, hinter dem Sie das Päckchen finden.

☐61. Fahren Sie zum Vice-Point-Polizeirevier. Westlich vom Haupteingang sehen Sie eine Kreuzung. Überqueren Sie diese und biegen Sie direkt nach der Ampel nach links in die Einfahrt ab. Nach nur wenigen Metern gelangen Sie zu einem Holzzaun. Das Päckchen liegt innerhalb des Zauns neben der Palme.

☐62. Zwei Straßen östlich der Leaf-Links-Brücke befindet sich ein großer Wohnkomplex direkt gegenüber von Mercedes' Apartment. Steigen Sie die Treppen empor und betreten Sie das Dach zu Ihrer Linken. Das Päckchen befindet sich neben der Rampe, die auf das zweite Dach hinunterführt.

☐63. Begeben Sie sich zum Luxus-Apartment der schönen Mercedes. Der Sündenpfuhl liegt direkt am östlichen Ende der Leaf-Links-Brücke auf der nördlichen Straßenseite. Das Päckchen liegt eine Etage tiefer auf dem Parkplatz hinter dem Haus.

☐64. Statten Sie dem Golfclub in Leaf Links einen Besuch ab. Nach dem Eingang halten Sie sich rechts und gehen bis zum Ufer hinunter. Das Päckchen entdecken Sie zu Ihrer Rechten unter der Brücke nach Vice Point.

☐65. Machen Sie einen Ausflug nach Leaf Links und betreten Sie den Golfclub. Gleich nach der Einlasskontrolle biegen Sie nach links ab und folgen der s-förmigen Straße bis zum Ende. Von hier aus können Sie das Päckchen nordwestlich von Ihnen im Sandbunker erspähen.

☐66. Dieses Päckchen versteckt sich im Schmuckgeschäft hinter dem Ladentisch. Sie finden den Juwelier drei Straßen östlich der Leaf-Links-Brücke direkt bei den fünf Zeitungskästen.

☐67. Holen Sie sich ein Auto und fahren Sie vom Malibu Club aus nach Norden. Biegen Sie bei der nächsten Möglichkeit links ab und parken Sie vor dem ersten Haus auf der Nordseite der Straße. Das Päckchen liegt hinter der rechten Treppe.

☐68. Fahren Sie vom Malibu Club aus nach Norden und biegen Sie bei der nächsten Möglichkeit links ab. Vor der Brücke sehen Sie zu Ihrer Rechten ein Schnellrestaurant. Hier verbirgt sich das Päckchen rechts vom Tresen.

☐69. Machen Sie sich auf zum WK-Chariot-Hotel – das ist der sperrige Betonklotz nordöstlich vom Malibu Club. Vom Haupteingang gehen Sie links um das Gebäude herum und betreten die Veranda. Das Päckchen befindet sich hinten rechts in der Ecke.

☐70. Schnappen Sie sich einen fliegenden Untersatz und schweben Sie zu Gonzales' Villa. Der Edelschuppen liegt ein Gebäude weiter nördlich vom Malibu Club. Das Päckchen befindet sich in der Nähe des Swimmingpools.

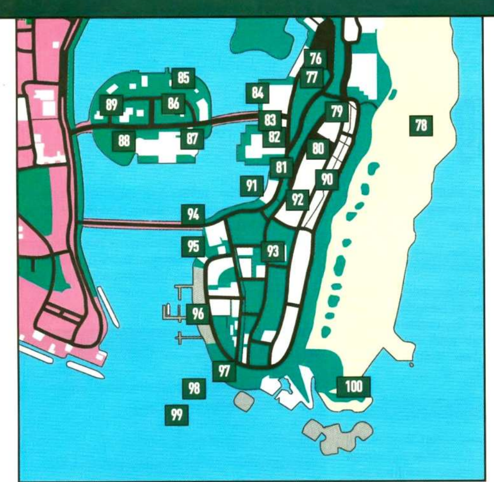
☐71. Machen Sie sich auf den Weg nach Leaf Links und statten Sie dem Golfclub einen Besuch ab. Das Päckchen erwartet Sie auf dem südlichen Teil des Platzes auf dem Inselchen mitten im Wasserhindernis.

☐72. Begeben Sie sich zum Malibu Club. Das Päckchen befindet sich auf dem Parkplatz direkt hinter dem frivolen Tanzschuppen.

☐73. Für dieses Päckchen benötigen Sie einen Hubschrauber. Das Objekt der Begierde liegt auf dem Dach des Gebäudes südöstlich vom Malibu Club in der Nähe des Swimmingpools.

☐74. Begeben Sie sich auf den Golfplatz von Leaf Links. Das Päckchen befindet sich auf der südlichsten Brücke des Terrains, die den Platz mit einer kleinen Insel verbindet. Um auf die Südseite der Anlage zu kommen, müssen Sie die kleine Brücke benutzen, die Sie nördlich vom Haupteingang finden.

☐75. Wenn Sie vor der Starfish-Island-Brücke mit Blick zur Insel stehen, befindet sich zu Ihrer Rechten eine Baustelle. Laufen Sie rechts um die Baustelle herum, bis Sie ans Ufer kommen. Ein Stückchen weiter nördlich finden Sie eine Anlegestelle, auf der das Päckchen liegt.



□76. Wenn Sie von der Kreuzung vor der Starfish-Island-Brücke aus nach Norden fahren, entdecken Sie auf der rechten Seite eine Baustelle. Betreten Sie das Grundstück durch die Zaunöffnung und erklimmen Sie das Gerüst. Das Päckchen befindet sich am Ende eines Stahlträgers.

WASHINGTON BEACH 1

□77. Fahren Sie vom Washington-Beach-Polizeirevier etwa 150 Meter nach Norden und benutzen Sie die kleine Brücke Richtung Westen. Nach der Brücke entdecken Sie ein Schild mit der Aufschrift „Spand-Express". Gehen Sie durch die Lücke in der Mauer und passieren Sie das Tor. Das Päckchen liegt hinter dem Gebäude. Vorsicht! Wenn Sie die Mission „Aufruhr" von Ken Rosenberg noch nicht erledigt haben, ist das Fabriktor geschlossen.

□78. Diesmal führt Sie die Suche an den Strand. Sie finden das Päckchen auf den Stufen einer Rettungsschwimmer-Hütte etwa auf der Höhe des Washington-Beach-Polizeireviers.

□79. Fahren Sie zum Washington-Beach-Polizeirevier. Gehen Sie durch den Haupteingang und hetzen Sie geradeaus durch den Korridor. Jetzt flitzen Sie rechts die Treppe nach oben und überraschen die Beamten im ersten Stock. Das Päckchen liegt im Büro gegenüber der Treppe.

□80. Das Paket befindet sich auf dem Dach des Hochhauses direkt südlich vom Washington-Beach-Polizeirevier.

□81. Begeben Sie sich in die Washington Street. Das ist die Hauptstraße, in der sich die Anwaltskanzlei von Ken Rosenberg befindet. Fahren Sie auf dieser Straße nach Norden, bis Sie an eine Brücke kommen. Laufen Sie östlich (rechts) um das Brücklein herum. Das Päckchen liegt neben dem Pfeiler.

□82. Gegenüber der Baustelle bei der Starfish-Island-Brücke befindet sich eine Wohnanlage mit einigen Swimmingpools. Hier sind gleich zwei Päckchen versteckt. Eines finden Sie auf der Rückseite des flachen Bungalows mitten in der Anlage.

□83. In der Wohnanlage, in der Sie Paket Nummer 82 gefunden haben, existiert ein weiteres Päckchen. Es liegt in der Duschkabine, die der Brücke am nächsten ist.

□84. Begeben Sie sich zur Starfish-Island-Brücke. Das Päckchen liegt unter dem ersten Brückenpfeiler direkt am Ufer von Washington Beach. Sie erreichen das Versteck entweder über die Baustelle auf der rechten Seite oder Sie springen über die Stufe links von der Brücke.

STARFISH ISLAND

□85. Fahren Sie von Vice Point nach Starfish Island und biegen Sie rechts auf die Ringstraße ein. Benutzen Sie die zweite Einfahrt zu Ihrer Rechten und begeben Sie sich zum Haupteingang des Hauses, wo Sie auch gleich das Päckchen in Empfang nehmen können.

□86. Springen Sie gegenüber der Diaz-Villa über die Mauer und laufen Sie Richtung Nordwesten. Das Päckchen finden Sie im Whirlpool, direkt neben dem Swimmingpool.

87. Diesmal führt Sie die Suche auf das Grundstück von Diaz, das spätere Tommy-Vercetti-Anwesen. Das Päckchen finden Sie ganz im Osten des Grundstücks neben der Treppe am Wasser.

88. Das Päckchen befindet sich im Graben zu den westlichen Nachbarn von Diaz beziehungsweise Tommy Vercetti.

89. Folgen Sie der Hauptstraße von Starfish Island Richtung Westen. Auf der rechten Seite entdecken Sie eine weiße Villa, neben der rechts ein Banshee steht. Gehen Sie auf die hintere Veranda und schnappen Sie sich das Päckchen.

WASHINGTON BEACH 2

□90. Das Päckchen befindet sich auf dem Dach des Gebäudes südlich vom DBP-Sicherheitsdienst. Sie finden den Bodyguard-Schuppen drei Nebenstraßen weiter nördlich vom Ocean-View-Hotel. Benutzen Sie unbedingt einen Helikopter!

□91. Direkt gegenüber der Anwaltskanzlei von Ken Rosenberg befindet sich die Immobilie 1102 Washington Street. Gehen Sie um das Haus herum und schnappen Sie sich das Päckchen auf der hinteren Veranda.

□92. Gehen Sie die Straße östlich der Ocean Beach Mall Richtung Norden. Das Päckchen liegt im Hinterhof des pinkfarbenen Hochhauses direkt am Pool. Netterweise gibt es hier eine kugelsichere Weste gratis dazu.

OCEAN BEACH

□93. Um dieses Päckchen zu erreichen, benutzen Sie am besten einen fliegenden Untersatz. Fliegen Sie vom Einkaufszentrum in Ocean Beach nach Osten. Das Päckchen befindet sich auf dem Dach direkt gegenüber vom Parkplatz des Konsumparadieses.

□94. Dieses Paket liegt unter der Brücke, die Ocean Beach mit Little Havana verbindet. Gehen Sie einfach um den ersten Pfeiler herum und sammeln Sie das Paket ein.

□95. Wenn Sie vor dem Krankenhaus in Ocean Beach stehen, können Sie durch das Buschwerk zu Ihrer Linken hinter das Haus laufen. Das Päckchen finden Sie links hinter dem weißen Hochhaus direkt am Wasser.

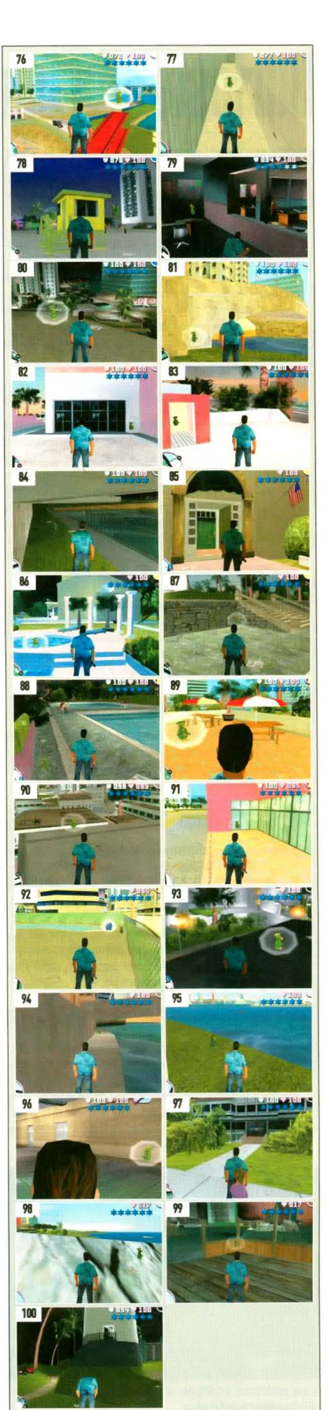
□96. Gegenüber vom Yachthafen in Ocean Beach (der Hafen, in dem die Luxusyacht von Colonel Juan Garcia Cortez vor Anker liegt) befindet sich eine Tiefgarage. Das Päckchen befindet sich in der Garage links hinten in der Ecke.

□97. Begeben Sie sich zum Waffenladen in Ocean Beach. Von hier aus laufen Sie nach Süden am Brunnen vorbei und überqueren die Straße. Gehen Sie rechts am Helilandeplatz vorbei und biegen Sie nach rechts ab. Das Päckchen finden Sie hinter dem Haus neben der Treppe.

□98. Begeben Sie sich zum Yachthafen in Ocean Beach. Schnappen Sie sich ein Boot und schippern Sie nach Süden. Das Päckchen prangt auf den Klippen in der Nähe der drei „Wasserhütten". Vorsicht! Dieses Päckchen kann zur tödlichen Falle werden, denn die Gefahr ist groß, dass Ihr Boot wegschwimmt oder sich übel verkeilt.

□99. Der Anfahrtsweg ist der gleiche wie bei Päckchen Nummer 98. Das Paket befindet sich auf der zerstörten Hütte im Wasser. Achten Sie darauf, dass Ihr Boot nicht wegschwimmt und Sie auf der Hütte gefangen sind. Am besten benutzen Sie einen Hubschrauber.

□100. Machen Sie einen Spaziergang zum Leuchtturm. Das Päckchen liegt direkt oberhalb der ersten Stufen vor dem Haupteingang des Turms.



F
G
H

Kuriositäten und Eastereggs

Die Mafia-Leichen

In der Nähe der Brücke nach Starfish Island findet man im Wasser den Leichnam eines Mannes, der per Mafiamethode „entsorgt" wurde.

Es gibt noch einen weiteren „Wassermann": Fahren Sie mit einem Boot an Starfish Island vorbei nach Norden und passieren Sie die nächste Brücke. Westlich der nächsten Insel finden Sie eine Felsgruppe, deren Spitze leicht über die Wasseroberfläche ragt. Wenn Sie langsam an den Klippen vorbeituckern, können Sie den Ärmsten sehen.

Fische und andere Meeresbewohner

Im Meer um Vice City lauern große, gefährliche Haie. Die gefräßigen Räuber haben keinen Lieblingsplatz und sind in fast jeder Bucht zu bestaunen. Machen Sie eine längere Pause am Strand oder einem Steg und warten Sie, bis sich eines der Ungetüme blicken lässt. Wenn Sie nun die Passanten zu einem Bad bewegen können, freut sich der Hai über das Festmahl. Außerdem erhalten Sie für jede „Fütterung" einen Punkt in der Statistik „Gefütterte Fische".

Neben Haien gibt es auch noch anderes Seegetier zu bestaunen. Der geduldige Strandhocker wird mit Fischschwärmen, Delphinen, Tintenfischen und Meeresschildkröten belohnt. Meerestiere können nicht angegriffen werden.

U-Boot voraus!

Schnappen Sie sich ein Boot und schippern Sie an den Docks vorbei nach Süden. Westlich der Anlege-Hütten können Sie ein tauchendes U-Boot bestaunen.

Ein Original-Easteregg

Rockstar wünscht fröhliche Ostern: Westlich der Prawn-Island-Brücke befindet sich das VCN-Gebäude. Die Tür auf der Südseite führt Sie direkt auf das Dach. Laufen Sie hinauf zum Heliport. Hinter dem Hubschrauber sehen Sie die Fensterfront des Nachbarhauses. Wenn Sie mit einem gewagten Sprung in das rechte Fenster hopsen, gelangen Sie in einen geheimen Raum, in dem sich ein richtiges Easteregg versteckt.

Die fröhliche Möwenjagd

Um die Statistik „Abgeschossene Möwen" freizuschalten, müssen Sie sich in der Nähe des Leuchtturms auf einen Felsen stellen. Nach kurzer Zeit werden Sie feststellen, dass etliche Möwen über das Wasser flitzen. Mit dem Scharfschützengewehr und einem ruhigen Händchen sollte es kein Problem sein, die Schreihälse vom Himmel zu holen. Pro abgeschossene Möwe gibt es einen Eintrag in der Statistik.

Candy Suxxx

Schauen Sie sich nach den anregenden Filmstudio-Missionen mal genauer im Hotelzimmer und im Büro des Vercetti Estate um. Poster des Filmsternchens schmücken ab jetzt die vormals tristen Wände und auf dem Tisch liegen anspruchsvolle Aktfotografien.

Kohle auf dem Bett

Nach dem Coup in der Bank hortet Tommy seine Beute im Hotelzimmer. Ein Koffer und einige Notenbündel liegen quer über das Bett verstreut.

Scharfe Beleuchtung

Stellen Sie sich auf die kleine Brücke nordwestlich vom Malibu Club. Warten Sie, bis es 23 Uhr schlägt und schauen Sie nach Osten. Witzigerweise haben die Bewohner des Hochhauses beim Malibu Club die Leuchten so eingeschaltet, dass Ihnen ein riesiges Phallussymbol entgegenprangt. Um Punkt 12 hat der Spuk sein Ende.

Parkuhren bringen Bares

Eine besonders einfache und anscheinend legale Möglichkeit, an Geld heranzukommen, sind die Parkuhren in Downtown. Fahren Sie die Dinger einfach über den Haufen und sammeln Sie die Geldbündel ein. Sobald sich sämtliche Parkometer in der Horizontale befinden, müssen Sie nur einmal um den Block fahren und schon sind die Teile wieder aufgestellt worden. Mit diesem Trick haben Sie schnell das nötige Kleingeld für eine sehr gute Ausrüstung zusammen.

STILVOLLE SWIMMINGPOOLS

Rockstar-Pool

Fahren Sie vom Vercetti Estate auf Starfish Island aus Richtung Westen. Nach etwa 300 Metern entdecken Sie auf der rechten Straßenseite eine weiße Villa, neben der ein Banshee steht. Gehen Sie an dem Auto vorbei um das Haus herum. Auf der Rückseite finden Sie einen Swimmingpool in Form des Rockstar-Logos.

Bikini-Pool

Gerade aus der Luft genießt man oftmals die schönsten Aussichten auf Vice City. So auch in diesem Fall. Fliegen Sie mit einem Hubschrauber von Norden her auf Starfish Island zu. Kurz bevor Sie die Insel erreichen, sehen Sie einen Pool, der sich bei näherem Hinsehen als äußerst pfiffig erweist. Der Pool hat die Form eines Frauenkörpers, der nur mit einem knappen Bikini bekleidet ist. Vom Sprungturm sind die Aussichten auch nicht schlecht.

Erledige dein Geschäft!

In Vice City gibt es etliche Shops, die einen Besuch wert sind. Hier eine Auflistung der skurrilsten Läden:

Vice City Death-Center

Das Bestattungsunternehmen befindet sich südlich vom Pizza-Restaurant in Little Haiti. Neben einigen Kuriositäten im Schaufenster ist das Skelett in der Grube hinter dem Haus besonders interessant.

Metzgerei

Ein Stückchen weiter südlich des Death-Centers befindet sich eine Metzgerei. Es lohnt sich, einen Blick in das fein dekorierte Schaufenster zu werfen. Neben etlichen ekelhaften Fleischstücken befindet sich ein Karton mit menschlichen Organen. Pfui!

Spielautomaten

In der Kaufman-Taxi-Zentrale und im Pizza-Restaurant von Little Havana befinden sich die Spielautomaten, von denen im Radio immer die Rede ist. Leider kann man nicht mit den Automaten spielen.

8-Balls-Bombenladen

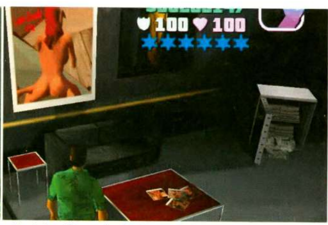
Genau wie in Liberty City gibt es auch in Vice City eine 8-Ball-Garage; Sie finden den Bombenladen in einem großen Hinterhof in Vice Port. Für einen kleinen Obolus baut Ihnen 8-Ball eine stattliche Bombe in Ihre Karre. Jetzt müssen Sie Ihr geladenes Gefährt nur noch günstig parken und mit dem Fernzünder in die Luft jagen – auf diese Weise kann man kleine Bandenversammlungen im Nu auflösen.

Der Waffenschieber Phil Cassidy

Der patriotische Alkoholiker ist die absolute Nummer 1 in Sachen großkalibrige Waffen. Um mit dem Pyromanen in Kontakt zu treten, müssen Sie die Missionen des Malibu Clubs absolvieren. Nach dem Coup meldet sich Cassidy bei Ihnen. Nachdem Sie die folgenden zwei Missionen erledigt haben, können Sie jederzeit zu Phil's Place fahren und einkaufen. In seinem Angebot finden sich ferngezündete Granaten, die Minigun, M60 und der Raketenwerfer.



Alles senkrecht! Die Bürger von Vice City haben einen ausgeprägten Hang zum Frivolen.



Nach den Filmstudio-Missionen finden Sie eigenartige Kunstwerke in Ihrer Villa und im Ocean View-Hotel.



In Vice City sind Überraschungseier sehr beliebt. Leider kann man mit den Dingern nichts anstellen.

Der Fluch der Karibik

Machen Sie sich einen Namen als Raubein in der Karibik. Es winken Ruhm, Reichtum und Ehre ebenso wie Totenkopfflaggen und nette Damen mit Taschentüchern. Wir wienern schon mal das Holzbein und wetzen den Krummsäbel, auf dass Sie auf den Brettern, die das Schiff bedeuten, nicht seekrank werden.



Die Segel sind durchlöchert wie ein Schweizer Käse und taugen höchstens noch zum Sieben der Luft. Die Angreifer sehen ab jetzt garantiert kein Land mehr. Sie können gefahrlos umherkreuzen und die Piraten aus sicherer Entfernung aufreiben.

WIE SCHEFFLE ICH GELD?

Versteckte Kostbarkeiten

In jeder Ortschaft gibt es dunkle Ecken, herumstehende Kisten und Fässer sowie Truhen, in denen auf offener Straße Reichtümer nur darauf warten, mitgenommen zu werden. Halten Sie die Augen offen und bedienen Sie sich nach Herzenslust. Gleiches gilt für unverschlossene Häuser, Visiten bei wichtigen Persönlichkeiten oder Scharmützel.

Handel treiben

Über Ihr Handelsbuch lassen sich bequem über die Import- und Exporttabellen gute Handelsmöglichkeiten ausmachen. Wenn Ihnen das nicht ausreicht, schleusen Sie verbotene Waren in den Hafen ein. Los werden Sie das Zeug bei einem zünftigen Rum in der Taverne – zu Sahnepreisen, versteht sich.

Aufträge annehmen

Die Wirte vermitteln Ihnen gerne Personen, die eine Reisemöglichkeit auf andere Inseln benötigen. Das ist je nach Passagier nicht immer ungefährlich, bringt aber zusätzlich Kohle und keinen großen Mehraufwand, schließlich gondeln Sie eh ständig durch die Gegend. Ähnliches geht auch mit Gütern. Für geringes Entgelt verschiffen Sie Ware für die Kaufleute.

STRATEGISCHE GRUNDLAGEN

Seegefechte

Wenn Sie mit einem schwachen Schiff gegen mehrere Gegner bestehen müssen, gibt es zwei Taktiken, die Erfolg versprechen. Die sichere, jedoch langwierige Methode funktioniert folgendermaßen: Hauen Sie den Seeräubern Knüppel um die Ohren und gehen Sie auf Distanz. Fertigen Sie vorzugsweise das schnellste Schiff zuerst ab. Hängt die feindliche Takelage erst mal in Fetzen vom Mast, lassen Sie Ihre Geschütze Kanonenkugeln oder Bomben spucken. Die zweite Möglichkeit besteht darin, zügig eines der großen Schiffe zu kapern und die Mannschaft damit zu dezimieren. Bereiten Sie ihren Empfang mit ein paar Salven Schrot vor und übernehmen Sie anschließend den Kahn.

Landschlachten

An in Rudeln auftretenden, schlecht gesinnten Schergen können Sie sich die Zähne ausbeißen. Idealerweise locken Sie die Gegner auf einen schmalen Steg, in einen Durchgang oder zu einer Treppe. Von der Gruppe können nun maximal zwei Leute zur gleichen Zeit attackieren. Ihre Chancen auf einen Sieg steigen beträchtlich. Falls Sie einen Kameraden bei sich haben, ziehen Sie die Aufmerksamkeit auf sich – Ihr Kumpan nimmt Ihnen so vor seinem Ableben noch eine Menge Arbeit ab.

DER KARRIERESTART

Wie starte ich meine Piratenkarriere?

Erledigen Sie die vorgegebenen Aufgaben. In der Kneipe können Sie Ihr Startkapital mit Glücksspiel aufbessern, speichern Sie nur vorher ab. Auf dem Platz außerhalb finden Sie eines der überall versteckten Objekte unter dem Baum mit der Axt. Durchstöbern Sie die anderen Häuser, soweit sie offen sind. So kommen Sie in den Besitz der einen oder anderen brauchbaren Kleinigkeit. Mit dem überschüssigen Geld holen Sie sich lokal billige Ware wie zum Beispiel Sandelholz. Haben Sie noch etwas übrig, gehen Sie zu den kleinen Marktständen am Hafen. Dort finden Sie bestimmt eine effektivere Klinge, die aber im Regelfall nicht ganz billig ist.

In Redmond

Schippern Sie nach Norden. Im Rathaus von Redmond bringen Sie Ihr Anliegen vor. Stellen Sie sich samt Schiff unter die Herrschaft von Silehard. Von ihm bekommen Sie nun Ihre Aufträge. Als erste Amtshandlung laufen Sie nach Oxbay aus.

DER ERSTE AUFTRAG

Wie stehle ich mich nach Greenford?

Diesmal legen Sie beim gegenüberliegenden Fort an, damit Sie nicht versenkt werden. Durch den Urwald schlagen Sie sich bis zur französischen Stadt durch. Sie können sich nicht verlaufen. Lesen Sie die Schilder am Wegesrand. Aber seien Sie gewarnt: Es lungern zwielichtige Wegelagerer am Straßenrand, spätestens wenn Sie falsch abbiegen. Überzeugen Sie die Stadtwachen von Ihrer Schlagfertigkeit und treten Sie ein.

Wie spioniere ich die Franzosen aus?

Barkeeper Everard Gordon kennt sich bestens aus. Schmieden Sie mit ihm den Plan, den französischen Hauptmann abzufüllen und auszuhorchen. Nachdem Sie die Informationen aus ihm herausgequetscht haben, machen Sie sich aus dem Staub. Bringen Sie Silehard die ausspionierten Informationen, er belohnt Sie mit 3.000 Goldstücken.

Wie versenke ich den Munitionstransport?

Kaum sind Sie in Falaise De Fleur angekommen, bietet Ihnen ein Matrose eine Stadtführung an. Fragen Sie ihn nach dem Kapitän des Militärschiffs. Wie Sie erfahren, hat dieser Quartier in der Taverne bezogen. Sie werden wohl oder übel Ihr sauer verdientes Gold gleich wieder los, wenn Sie das Geschäft friedlich über die Bühne bringen wollen. Alternativ machen Sie ihn nieder und lassen die Papiere vom Wirt übersetzen. Überzeugen Sie ihn mit ein paar wüsten Drohungen, so kommen Sie kostenlos zum selben Ergebnis. Legen Sie die Papiere beim Hafenmeister vor. Sein Haus finden Sie direkt am Hafen, es ist auf Pfählen errichtet. Erleichtern Sie ihn bei der Gelegenheit gleich um seine Schätze in der Truhe. Sie haben nun Befehl über die Eskorte für das Munitionsschiff. Damit wandelt sich der scheinbar unbezwingbare Transport zur leichten Beute. Entern Sie das Schiff auf hoher See und streichen Sie das Kopfgeld ein.

SILEHARDS ZWEITE AUFGABE

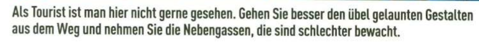
Das Schiff eskortieren

Den Informanten Wilfred treffen Sie am Hafen von Greenford. Gehen Sie zum linken der umgedrehten Ruderboote und suchen Sie. Dort liegen Wertsachen. Nach dem kleinen Plausch in der Kneipe segeln Sie zum Strand. Dort ertappt Sie eine Patrouille, die Sie ausschalten.

Wo finde ich Tobias?

Stehlen Sie sich nach Oxbay – im Wirtshaus sitzt Tobias. Verteidigen Sie sich gegen die auftauchenden Soldaten und geben Sie Fersengeld. Nachdem Sie neue Instruktionen bekommen haben, treffen Sie sich mit dem französischen Kapitän in der Schenke. Tobias wartet direkt dahinter an der Mauer auf Sie. Letztend-





Als Tourist ist man hier nicht gerne gesehen. Gehen Sie besser den übel gelaunten Gestalten aus dem Weg und nehmen Sie die Nebengassen, die sind schlechter bewacht.



Vergessen Sie nicht, die Truhen später leer zu räumen. Das funktioniert notfalls auch während der Schlacht. Meist befinden sich nämlich lebensnotwendige Heiltränke in den Laderäumen.

lich flüchten Sie alle zum Boot. Die Stadtwache am Tor entlarvt Sie. Ziehen Sie sich zügig zurück. Die Gefahr ist aber noch lange nicht gebannt, die ganze Flotte klebt Ihnen an den Fersen. Fahren Sie aufs offene Meer, um zu entkommen.

NEBENQUESTS

Oweyns Truhe – Erster Teil

Vor der Taverne werden Sie prompt von zwei netten Herren abgefangen. Rücken Sie besser die Kiste raus, Sie können weder fliehen noch den finsteren Gestalten trotzen. Derzeit sind Sie erst einmal dazu verdonnert, auf weitere Befehle zu warten.

Oweyns Truhe – Zweiter Teil

Machen Sie einen Abstecher nach Oxbay, wenn Sie zwischendurch Luft haben. Oweyn rückt schnell mit der Wahrheit heraus. Der Mann, der ihm die Münzen verkauft hat, lebt in Falaise de Fleur. Der Experte Henry Peat wohnt auf der ersten Anhöhe rechts, wenn Sie vom Hafen aus die Stadt betreten. Vor dem Haus steht ein großer Karren. Der alte Mann erzählt Ihnen alles über das Schiff und den Fluch, schließlich war er früher selbst Mitglied der Mannschaft. Gehen Sie zum Hafen. Gordon Carpenter läuft Ihnen über den Weg und berichtet den neuesten Klatsch über die Black Pearl.

Das gewonnene Mädchen

Sind Sie den Glücksspielen in den Lokalen nicht abgeneigt, so kann es durchaus zu einem etwas kuriosen Spiel mit interessantem Gewinn kommen. Ein schräger Vogel bietet als Einsatz ein hübsches Mädchen namens Virginie an. Wenn Sie gewinnen, können Sie Virginie in Falaise de Fleur zu ihrem Geliebten bringen und freilassen. Als Dank werden Sie dem französischen Gouverneur vorgestellt und von ihm reich belohnt. Das bringt Ihnen auf jeden Fall Pluspunkte für Ihre Beziehungen zu den Franzosen.

DER VERRÄTER

Wo finde ich Raoul Rheims?

Nach dem kurzen Geplänkel mit Ihrer alten Flamme und dem Aufenthalt im Gefängnis machen Sie sich zur Pirateninsel auf. Als Lebensversicherung können Sie den Wärter im Gefängnis für 1.500 Goldstücke pro Monat anheuern. Setzen Sie Kurs auf Quebredas Costillas. Im Dorf helfen Sie Artois Voysey aus der Patsche und nehmen seine Dienste als Navigator in Anspruch. Gehen Sie zur Wirtin und fragen Sie sie aus. Leider hat die Gute keine Ahnung, aber kaum verlassen Sie die Kaschemme, werden Sie durch einen vorbeikommenden Piraten erleuchtet. Zahlen Sie ihm 1.500 Gold oder segeln Sie gleich Richtung Conceicao.

Conceicao

Wie immer nerven Sie zuerst den Besitzer des örtlichen Etablissements. Außerhalb der Kneipe treffen Sie auf Gefolgschaft von Machado, dem Sie vorgeführt werden. Trotz seiner Warnungen pirschen Sie sich nachts an das Haus ran, wenn weniger Wachen auf den Beinen sind. Steigen Sie durch das Fenster ein oder bringen Sie die harte Tour. Sobald Sie die zwei Türsteher erledigt haben, betreten Sie das Haus. Es folgt ein erneuter Kampf, von Rheims fehlt aber jede Spur.

NEBENQUEST

Artois Voysey

Wenn Sie den armen Tropf vor dem sicheren Tod bewahrt haben, können Sie sich eine goldene Nase durch ihn verdienen. Der Wirt in



Vor Ihnen steht plötzlich Günter Netzer in seinen jungen Jahren. In die Umkleidekabine kommen Sie entweder direkt durch die Tür oder hinten herum, wenn Sie durchs Fenster steigen.



Gut versteckt ist der Eingang zu den Tropfsteinhöhlen. Der Zugang befindet sich mal nicht, wie sonst üblich, hinter dem Wasserfall. Riskieren Sie einen Blick an die Felswand links daneben.



Hinter dieser unscheinbaren Tür lauern unglaubliche Schrecken direkt aus der Hölle. Aber Danielle ist ja bei Ihnen.


Noch ein Versteck. Links neben der Rieseneichel planschen Sie durchs Wasser in eine Höhle, die in die Katakomben führt.


Hier gehen Sie sogar freiwillig über die Planke. Durch die Falltür kommen Sie unten an ein neues Fernrohr.

Conceicao hilft Ihnen auch bezüglich Artois weiter. Sie finden seinen kalten Freund oben im Gästezimmer. Gehen Sie ruhigen Gewissens mit der Polizei, Sie haben nichts zu befürchten. Artois wird vor der Stadt von Piraten festgehalten, die Sie dorthin befördern, wo man die Radieschen von unten bewundert. Ihr Navigator erzählt Ihnen von einem Schatz in Douwesen unter dem Wasserfall. Die dortige Truhe holen Sie sich so: Links neben dem Wasser führt ein Gang in eine Tropfsteinhöhle. Sie wird durch eine Hand voll Skelette taff verteidigt. Am Strand schlagen Sie sich mit noch mehr Knochengerüsten herum. Der Aufwand lohnt sich: Sie erhalten eine vierläufige Pistole und 50.000 Goldstücke. Der Rückweg ist genauso beschwerlich, die modrigen Knaben scheinen wieder auferstanden zu sein. Dampfen Sie nach Redmond ab.

LAUFBURSCHE

Der Brief an Isenbrandt Jurksen

Auf nach Quebradas Costillas. Die Aufgabe ist sehr simpel. Den Anführer Jurksen finden Sie mitten in dem Dorf, das Sie zu Fuß durch den Urwald erreichen. Brief abliefern, nach Redmond zurück, fertig!

DIE KUNSTSAMMLUNG ZURÜCKBRINGEN

Wie bekomme ich die Inkastatuen?

In Douwesen begeben Sie sich in die Trinkhalle. Der Wirt arrangiert ein Treffen mit einem Eingeweihten vor der Stadt. Geben Sie dem Piraten den Zaster und lassen Sie sich durch den Urwald geleiten. Alternativ beißen Sie sich auf eigene Faust durch: zweimal geradeaus, dann an der letzten Kreuzung links. Der Anführer fordert 10.000 harte Taler für die Statuetten. Geben Sie ihm das Geld. So vermeiden Sie unangenehme Komplikationen. Falls Sie ihn nämlich unter die Erde bringen, müssen Sie anschließend das Schiff kapern. Verlassen Sie das Dorf und gehen Sie links zum Strand, wo der Kahn vor Anker liegt. Die Wachen auszuschalten ist kein Problem. Mit der Beute eilen Sie zu Ihrem Auftraggeber zurück.

DER VERRÄTER – ZWEITER TEIL

Der Gefangenentransport

Eine einfache Aufgabe. Machen Sie sich nach Greenford auf. Das Gefängnis ist ein unscheinbares Haus neben dem Händler, vor dessen Tür zwei Rotröcke Wache halten. Überreichen Sie das Dokument an den Aufseher, was Ihre Aufgabe schlagartig zunichte macht – der Gefangene ist offensichtlich gerade geflohen. Vor dem Gefängnis tobt der Mob. Retten Sie den alten Mann, er ist Ihnen später noch nützlich. Beim Leuchtturm treffen Sie auf Danielle, die Sie wieder auf die Spur von Rheims bringt. Silehard setzt Sie daraufhin wieder auf den Verräter an. Am Greenfordschen Leuchtturm verrät Danielle Ihnen den Standort des Piraten: Douwesen.

Die Jagd auf Rheims

Laufen Sie in den Hafen von Douwesen ein. Der Treffpunkt ist die Schenke. Sprechen Sie Rheims an. Im Busch gehen Sie wie befohlen geradeaus und dann links, so erreichen Sie die Behausung des Typen. Die bunte Zwischensequenz verschlägt Sie schließlich nach Isla Muelle.

DIE SUCHE NACH DANIELLE

Wie bekomme ich Zugang zur Bücherei?

In der Kirche treffen Sie auf Pater Domingues. Bitten Sie ihn, die Bücherei zu betreten. Als Gegenleistung erledigen Sie einen Auftrag. Wetzen Sie nach Conceicao. Ferro Cerezo gastiert in der Taverne an dem Tisch neben dem Eingang. Er händigt Ihnen die Papiere aus. Je nachdem wie zugkräftig Ihre Argumente waren, greift er Sie an, sobald Sie an Bord zurückgehen. Der Pater ist sichtlich erfreut über die Papiere und gewährt Ihnen alsdann Zugang.

Die Oxbay-Minen

Danielle hat offensichtlich ebenfalls die Bücherei konsultiert. Sie ist bereits nach Oxbay aufgebrochen. Parken Sie Ihre Nussschale am Leuchtturm. Gehen Sie zum Hauptmann der Mine in der Schlucht. Der braun gebrannte Kerl Leborio weiß Bescheid. Quetschen Sie ihn aus. Falls Sie ihn für 1.000 Goldstücke freikaufen, können Sie ihn anschließend anheuern. Er ist ein ehemaliger Kapitän und will 1.500 Münzen als Lohn. Kehren Sie nach Isla Muelle zurück.


Mist, kurz vor dem Ziel tauchen doch noch die üblichen üblen Gestalten auf. Zum Glück sind es keine Affen, die eindeutig die gefährlichsten Gegner in der Karibik sind.


Seien Sie ein Kameradenschwein und lassen Sie den anderen den Vortritt. Vor allem Danielle ist in solchen Situationen die geborene Kämpferin, da sie im Gegensatz zu Ihnen nie ins Gras beißt.

Isla Muelle

Der Tavernenbesitzer hat eben mit Danielle gesprochen, die gerade erst gegangen ist. Verlassen Sie die Kneipe. Auf der Straße werden Sie prompt von drei Männern attackiert. Strecken Sie die Banditen nieder, damit retten Sie Danielle. So löst sich Ihr Vertrag mit Silehard in Wohlgefallen auf. Gehen Sie in Redmond an Land. In Silehards Residenz räumen Sie die Truhe leer.

SILEHARD AUSTRICKSEN

Wie komme ich an die Statuette?

Schiffen Sie in die Grey-Rock-Bucht. Sabbeln Sie mit dem Wirt über Giraldo Figuiera. Der Anführer der Garnison besitzt die Goldfigur und arbeitet im Gefängnis. Behaupten Sie, Sie hätten Order, die Figur abzuholen. Wie immer ist Ihnen Ihr Widersacher einen Schritt voraus. Der Bluff fliegt auf, so dass Sie sich gegen die Aufseher zur Wehr setzen müssen.

Wie besiege ich die englische Fregatte?

Da Sie nicht direkt im Hafen angelegt haben, machen Sie sich quasi durch die Hintertür aus dem Staub. Andernfalls würden Sie von einem Schiff gestellt und gleichzeitig vom Fort heftig beschossen – eine tödliche Kombination. So segeln Sie um die Insel herum nach Südosten und kapern dort das Schiff oder versenken es. Der Kampf tobt zwar auf mehreren Decks, die Mannschaft ist aber nicht mal halb so stark wie auf einem Piratenschiff mit kampferprobter Besatzung. Wenn Sie am Leuchtturm landen, erzählt Clement Ihnen einen vom Pferd. Setzen Sie Segel, egal wohin. Sie gehen eh baden.

DIE REISE NACH ISLA MUELLE

Was mache ich nach dem Schiffbruch?

Sie werden am Strand angespült. Wandern Sie in die Piratenstadt um die Ecke. Beweisen Sie sich in der Kneipe Anacleto als würdig. Töten Sie Gervasion nicht, dann wird er Ihnen dienen – für schlappe 2.000 Münzen. Anacleto ist trotzdem nicht zufrieden. Schicken Sie ihn zu seiner letzten Ruhestätte. Sein Schiff samt Mannschaft gehört nun Ihnen. Leichte Beute! Auf der Isla Muelle vegetiert Ihre frühere Mannschaft vor sich hin. Zu allem Überfluss stoßen Sie wieder auf Danielle.

Wo finde ich Aurentius?

Legen Sie am Leuchtturm in Oxbay an. Betreten Sie den Turm. Sie werden von englischen Söldnern aufgegriffen. Mischen Sie die Leute auf. Gehen Sie die Treppen nach oben. Über eine schmale Planke balancieren Sie auf die Plattform an der Wand und lassen sich weiter nach unten fallen. So gelangen Sie an ein meisterliches Fernglas, das am Fenster liegt.

DIE SCHLACHT UM GREENFORD

Wie erledige ich das Fort?

Bevor Sie Greenford angreifen, können Sie die gegenüberliegende kleine Festung einnehmen. Das gibt viel Erfahrung und Kohle. Zwei bis drei Salven mit schwerem Geschütz reichen, um einmarschieren zu können. Damit verwirken Sie allerdings die Chance, dort für weitere Kämpfe Nachschub zu bekommen. Rüsten Sie sich aus, reparieren Sie gegebenenfalls Ihr Schiff und attackieren Sie das Fort. Nehmen Sie Kanonen mit größerer Reichweite, die Sie mit vielen, vielen Kanonenkugeln bestücken. Greifen Sie aus sicherer Entfernung an. Das dauert etwas, aber anders ist die Aufgabe kaum zu meistern. Im Innern plündern Sie nach jeder Kampfeinlage die Umgebung – dort liegen viel Schmuck und Heiltränke umher. Haben Sie es bis in die Stadt geschafft, stößt Danielles Trupp zu Ihnen. Zusammen befreien Sie den Erfinder aus seiner Zelle.

Wie wehre ich die englische Flotte ab?

Die Attacke ist sehr schwierig zu meistern. Das Fort leistet keinen großen Beitrag zum allgemeinen Kampfgeschehen. Am einfachsten ist es wohl noch, wenn Sie eines oder gleich mehrere der gegnerischen Kriegsschiffe ohne große Umschweife entern. Die großen Kampfpötte dümpeln reichlich plump übers Wasser. Dafür haben Sie mit 70 Kanonen mehr als genug Feuerkraft, um jedes andere Schiff zügig zu fluten.

DAS MAGISCHE ARTEFAKT DER INKAS

Die Reise nach Khael Roa

Vor der Bucht zum Eiland wartet Silehard mit einem riesigen Zerstörer darauf, dass Sie eintrudeln. Als Geleitschutz hat er drei Piratenschiffe um sich geschart. Füttern Sie erst mal die kleinen, flinken Schiffe mit Knüppeln ab. Kommt Ihnen keiner mehr hinterher, zerlöchern Sie genüsslich die Planken Ihrer Widersacher. Für echte Freibeuter bietet sich hier die einmalige Gelegenheit, das ultimative Schiff zu erbeuten – was allerdings sehr schwierig ist und eine gute Mannschaft erfordert. Nach getaner Arbeit machen Sie einen Strandspaziergang.

Wie finde ich durch den Tempel?

Das Innere des Tempels ist ein großes Labyrinth, in dem an jeder Ecke gemeine Skelette lungern. Der Weg ist durch seltsame Totenkopfsymbole markiert. Damit Sie nicht ewig umherirren, hier eine kleine Wegbeschreibung: Nehmen Sie die Stufen hinauf in den ersten Raum. Links sehen Sie zwei Gänge, von denen Sie sich den linken aussuchen. Schlappen Sie schnurstracks geradeaus. Ignorieren Sie die zwei Abzweigungen. Sie betreten einen Raum mit Säulen und drei Korridoren. Gehen Sie erneut links und die nächste rechts.

Das zweite Labyrinth

Marschieren Sie geradeaus und biegen Sie rechts ab. An der Mauer geht es links herum. Folgen Sie dem Weg, der einen 180-Grad-Bogen beschreibt. Bei der nächsten Gelegenheit geht's zweimal rechts. Betreten Sie den großen Raum mit den Palmwedeln auf dem Boden. In der Mitte ist eine Platte in den Boden eingelassen, auf die Sie Ihre mystische Statue stellen. Sie setzen so den uralten Türmechanismus in Gang. Verlassen Sie den Raum auf der gerade geöffneten Seite.

Das Innere des Tempels

Ihre Gefährten haben den Trip offensichtlich unbeschadet überstanden. Am anderen Ende der Halle stellen Sie sich in das grün glühende Etwas im rechten Korridor. Die Funktion des rosa Kraftfelds im anderen Gang besteht lediglich darin, Wachen herbeizurufen. Im riesigen Saal begeben Sie sich über die Galerie und die Stufen hinunter zum roten Portal. Sie landen in der anderen Ecke des Raums. Benutzen Sie den riesigen Holzbalken als Brücke und schlüpfen Sie durch das mittlere Tor.

DIE FINALE SCHLACHT

Wie besiege ich die Black Pearl?

Sie kommen nicht um ein Duell mit dem Geisterschiff herum, da Sie die Black Pearl nicht entern können. Als Trumpf im Kampf gegen die Untoten aktivieren Sie das neu errungene Artefakt. Damit fügen Sie den wandelnden Leichen größeren Schaden zu. ANSGAR STEIDLE



Suchen Sie sich ein idyllisches Plätzchen am Felsen in der Greenfordschen Bucht. Erreichen kann Sie dort nur der Turm ganz links. Die zwei läppischen Kanonen sind keine Bedrohung.



Das blaue Licht am Heck ist keine Insektenlampe. Vielmehr zieht es Schmeißfliegen wie die Black-Pearl-Mannschaft an, die dank des Artefakts alsbald ihr Glück unter Wasser versuchen.

HARDWARE



Trauer: Lara Croft beigelegt!

„Titten und Technik": Das verkauft sich immer gut. Jetzt muss auch FRAU CROFT als Kaufargument herhalten.

Grafik | Grafikkarten-Hersteller PowerColor liefert seine Radeon 9600 Pro Bravo mit dem PC-Spiel *Tomb Raider: The Angel of Darkness* aus. Die Karte kostet mit Vollversion 215,- Euro. Sapphire setzt ebenfalls auf Laras Sex-Appeal und stattet folgende Grafikkarten-modelle mit *Tomb Raider* aus: die komplette Atlantis-Produktreihe inklusive Atlantis Pro, die lautlose „Ultimate Edition"-Serie mit Heatpipe-Kühlung und Sapphires „The Beast" All-in-Wonder.
Info: Sapphire, 08734-939013 (www.sapphiretech.de)

»Lara hat zwei gute Argumente! Leider werden die von den blöden Waffen verdeckt.«

Schau doch mal rein!

Für Gaffer, Spanner und Topfgucker: Die TACHYON 9600 PRO kommt mit Monitoring-Tool.

Grafik | Tyan bringt eine einzige Radeon-9600-Pro-Grafikkarte in den Handel, die über einen Hardware-Sensor verfügt. Darüber hinaus lässt sich auch der Lüfter der Tachyon 9600 Pro manuell regeln, um den Geräuschpegel zu senken. Die Karte hat eine verbesserte Kühlung für Grafikchip und Speicher, die sich vom Ati-Referenzdesign unterscheidet. Die Platine soll für rund 205,- Euro über den Ladentisch gehen.
Info: Tyan, 08136-939530 (www.tyan.de)

»Transistorradio, blau-weiß: Schalke hat immer bescheuertere Merchandising-Ideen.«

Du bist ja 'ne Leuchte!

Mit dem IDE-LEUCHTKABEL LUMINOUS II finden Sie sogar Ihre Kontaktlinsen wieder, falls Sie sie mal in Ihrem Big Tower verloren haben.

Zubehör | Das IDE-Kabel Luminous II leuchtet blau, wenn es Daten überträgt. Im Ruhezustand strahlt das Laufwerkskabel permanent. Das Luminous II ist in drei Längen verfügbar und kostet 24,- Euro (45 Zentimeter), 29,- Euro (60 Zentimeter) und 34,- Euro (90 Zentimeter).
Info: Sharkoon, 01805-905040 (www.sharkoon.com)

»SM für Freaks: fluoreszierende Peitsche.«



BESSERWISSER

DANIEL MÖLLENDORF ÜBER DEN GRAFIKKARTEN-TRABI



»In den 60er-Jahren sahen selbst die Helme scheiße aus.«

Ich bremse Spiele!

Erinnern Sie sich an Commander Keen? Der kleine, nichts blickende Naseweis hüpfte anno 1990 durch bunte 2D-Levels und grillte jede Menge gemeingefährlichen Schneckenabschaum. Dank Nvidia dürfen Sie diese unglaublich haarsträubenden Abenteuer erneut erleben, denn mit der Geforce FX 5200 bietet man die passende Retro-Hardware dazu. Aktuelle Spiele mögen die „neuen" Grafikkarten nämlich nicht; sobald es auf dem Bildschirm richtig zur Sache geht, schmieren Nvidias Einsteiger-Platinen ab wie Harald „Gebt ihm keinen Alkohol!" Fränkel während der jüngsten Computec-Party ... öhm, lassen wir das. Die mangelhafte Leistung der Einsteiger-Platinen verbirgt Nvidia einfach hinter dem hippen Geforce-FX-Namen und einem protzigen Design und schon tragen sich viele Spieler mit dem Gedanken, von einer de facto schnelleren Geforce4 Ti auf die FX 5200 umzusteigen. Als Kerzenständer für die nächste Halloween-Party taugen die Dinger zwar, wer aber seine Grafikkarte lieber zum Zocken als zum Anschauen kauft, sollte unbedingt eine Autolänge Abstand zum Nvidia-Trabi halten.

'Ne graue Maus?

Warum nicht? An der neuen CLICK! OPTICAL können Sie herumfingern, wenn Ihre andere Maus mal wieder vorgibt, Migräne zu haben.

»Edel: Brustimplantat im Porsche-Design.«

Zubehör | Logitechs neue Maus-Serie „Click!" besteht aus drei USB-Geräten, die bis August in den Händlerregalen stehen. Alle Modelle setzen auf einen optischen Sensor mit 800 dpi Auflösung. Die Einsteigervariante mit USB-Kabel nennt sich Click! Optical Mouse und kostet 34,99 Euro. Für zehn Euro mehr bekommen Sie die kabellose Version Cordless Click! Optical Mouse mit Funk-Empfangseinheit. Das Flaggschiff der neuen Serie verwendet die gleiche Funktechnik, sieht etwas hübscher aus, kostet allerdings auch mehr. Für die Cordless Click! Plus Optical Mouse müssen Sie rund 50,- Euro veranschlagen.
Info: Logitech, 069-92032166 (www.logitech.de)

Boxen: Immer auf die Ohren!

Mit 90 Watt Effektivleistung und edlem Design will das XPS 5.100 Spielern den Kopf verdrehen.

Sound | Im August landen zwei neue PC-Lautsprechersysteme von Hercules im Handel. Das XPS 5.100 verfügt über vier magnetisch abgeschirmte Satelliten und einen Center-Lautsprecher mit jeweils zehn Watt RMS-Leistung. Sein hölzerner Subwoofer soll mit 40 Watt RMS für knackige Bässe sorgen. Zur Steuerung wird eine Kabelfernbedienung mit Reglern für Gesamtlautstärke, Bass und die hinteren Satelliten beigelegt. Das kleinere System XPS 2.100 besitzt nur zwei abgeschirmte Satelliten, wird aber auch über eine Kabelfernbedienung gesteuert.
Info: Hercules, 0190-662789 (de.hercules.com)

Das XPS 5.100 ist mit 149,- Euro vergleichsweise teuer. Das Einsteigersystem XPS 2.100 wechselt für 59,- Euro den Besitzer.

Ich mach' dir den Prozessor!

Das Veröffentlichungsdatum für den ersten 32-/64-Bit-Prozessor steht fest. Der ATHLON 64 soll ab September verfügbar sein.

Prozessor | AMDs neuer Desktop-Prozessor Athlon 64 soll am 23. September auf den Markt kommen. Durch 64-Bit-Technik, eine effizientere Architektur und weitere technische Neuerungen arbeitet der Chip voraussichtlich deutlich schneller als bisherige AMD-CPUs. Die neue Prozessor-Serie startet mit den Modellen 3100+ und 3400+ und tritt damit in Konkurrenz zu Intels aktuellem Pentium 4 C sowie dessen Nachfolgeprozessor „Prescott".
Info: AMD, 089-450530 (www.amd.de)

LIES MICH !

ATLANTIS RADEON 9600 PRO UE

Grafik | Freunde leiser PCs dürfen aufhorchen: Sapphire liefert eine lüfterlose Atlantis Radeon 9600 Pro und eine Atlantis Radeon 9800 Pro aus. Die durch eine Heatpipe gekühlten Versionen werden mit dem aktuellen Tomb-Raider-Spiel (siehe links) ausgeliefert und kosten 229,- Euro (9600 Pro), 499,- Euro (9800 Pro) und 599,- Euro (9800 Pro 258 MByte).
Info: Sapphire, 08734-939013 (www.sapphiretech.com)



»Geldclip für Angeber.«

WIRELESS INTELLIMOUSE EXPLORER PLATINUM

Zubehör | Die Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer Platinum wird in drei Farben (Silber, Schwarz, Dunkelblau) angeboten und hat fünf programmierbare Tasten. Wie bei Microsoft-Mäusen üblich, können Sie die Geräte wahlweise per USB oder PS/2 mit dem PC oder Mac verbinden. Konkrete Preise sind bislang nicht bekannt. Wir vermuten, dass die kabellosen Mäuse jeweils um die 70,- Euro kosten. Neben den Standard-Versionen will der Hersteller für rund 80,- Euro eine Sonderedition mit dunkler Leder-Oberfläche in den Handel bringen.
Info: Microsoft, 01805-672255 (www.microsoft.de)

»Enthüllt: Darth Vader trug ein Suspensorium.«

AEOLUS FX5600S

Grafik | Aopen bringt eine neue Karte mit Nvidias Chip Geforce FX 5600 in den Handel. Auch wenn ihre 3D-Performance für aktuelle Spiele etwas hinterherhinkt, ist sie einzigartig. Das „Dr. LED"-Feature zeigt Ihnen beispielsweise über neun LED-Lampen Status-Informationen an (unter anderem den AGP-Modus). Mit dem „Advanced GPU & Memory System" dürfen Sie sogar Taktfrequenzen und Spannungen von Grafikchip und Grafikspeicher manipulieren und Speicherlatenzen anpassen. Die Aeolus FX-5600S kostet mit 128 MByte 169,- Euro, mit 256 MByte 199,- Euro.
Info: Aopen, 01805-559191 (www.aopencom.de)

Kein Leistungsmeister, aber tuningfreudig: die Geforce FX 5600 von Aopen.



Gut frisiert!

Wenn das von einem Dreijährigen gebastelte Daumenkino flüssigere Animationen zeigt als Ihr PC, ist die Zeit reif für ein paar TUNING-KNIFFE.

Bevor Sie mit einer Strumpfmaske überm Gesicht die nächste Bank plündern, um sich eine neue Grafikkarte leisten zu können, sollten Sie besser weiterlesen. Denn wir erklären Ihnen, wie Sie mit ein paar einfachen Tuning-Tricks mehr Leistung aus Ihrem PC kitzeln – und zwar völlig legal und kostenlos. Es gibt nämlich zahlreiche effektive Methoden, um die Spieleleistung zu erhöhen. Damit Sie die nicht selbst herausfinden müssen, erklären wir Ihnen auf den folgenden Seiten, wie Sie die häufigsten Leistungs-Engpässe und ärgerlichsten Probleme in den Griff kriegen. Außerdem zeigen wir, wie Sie mit Ati- und Nvidia-Grafikkarten die Bildqualität in Spielen weiter steigern können.

WO DRÜCKT DER SCHUH?

Vor den ersten Tuning-Gehversuchen sollten Sie wissen, welche Komponenten in Ihrem PC ackern. Somit machen Sie bereits vorab den gröbsten Bremsklotz ausfindig. Entscheidend für die Spieleperformance sind Prozessor, Grafikkarte und Arbeitsspeicher. Der Hauptprozessor sollte heutzutage mit mindestens 1.400 MHz seinen Dienst verrichten. Falls er niedriger getaktet ist, achten Sie beim Tuning immer darauf, die CPU zu entlasten. Wie Sie das anstellen, erfahren Sie in der Übersicht „Spaßbremse Prozessor“ (Seite 166). Eine Grafikkarte der Geforce4-MX-Serie, eine Geforce2 oder eine Radeon 7000/7200/7500 oder weniger als 256 MByte Arbeitsspeicher schreien ebenfalls nach entsprechenden



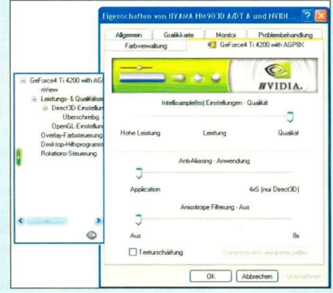
Demnächst noch mehr Arbeitslose? Aktuelle PCs machen den Gang zum Frisör überflüssig!

Alles Einstellungssache!

Wie aktiviere ich Kantenglättung und anisotropen Filter?

NVIDIA DETONATOR?

In Nvidias aktuellem Detonator-Treiber beziehen sich die Einstellungen für Kantenglättung und Anisotropie auf Direct3D und OpenGL, also auf alle 3D-Spiele. Sie finden den Eintrag unter „Leistungs- und Qualitätseinstellungen". Standardmäßig sind beide Einstellungen deaktiviert. Sie können die entsprechenden Werte wählen, die zu Ihrer Karte passen.



ATI CATALYST

Atis Catalyst-Treiber nehmen die Kantenglättungs- und Anisotropie-Einstellungen für Direct3D und OpenGL getrennt vor. Fast alle gängigen Spiele setzen derzeit allerdings ausschließlich auf Direct3D. Prominente OpenGL-Beispiele sind lediglich Spiele auf Basis der *Q3*-Engine wie *Elite Force 2*. Wenn die Haken bei „Standardeinstellung" gesetzt sind, sind Kantenglättung und anisotroper Filter deaktiviert. Entfernen Sie den jeweiligen Haken, um eine bessere Qualität einstellen zu können.



Bei Explosionen geht die Framerate in Aquanox 2 in die Knie – bei DX-8-Beschleunigern hilft es, die Auflösung herabzusetzen.



Spiele auf Basis der Q3-Engine (im Bild: Elite Force 2) setzen als Ausnahme auf die OpenGL-Schnittstelle.



Tuning-Maßnahmen. Um die Leistungsfähigkeit des eigenen Spielerechners besser einschätzen zu können, bietet sich das nützliche Benchmark-Tool Fraps an. Damit können Sie die Performance in den allermeisten Spielen ermitteln und genau prüfen, ob die Bildwiederholrate (Framerate) durch einen bestimmten Tuning-Tipp gestiegen oder gefallen ist (Genaueres im Kasten „Besser benchen").

AUF DVD
TOOLS
TREIBER

GRUNDLEGENDES TUNING

Die ersten Schritte zu einem erfolgreichen Tuning führen über das Betriebssystem. Um dem Rechner mehr Leistung zu entlocken, sollten Sie bei Windows anfangen. Dazu gehört eine aufgeräumte Festplatte. Bei Windows 98 (zweite Ausgabe) müssen Sie die Größe der Auslagerungsdatei („virtueller Speicher") manuell anpassen. Wählen Sie einen Wert, der 1,5-mal so groß ist wie Ihr Arbeitsspeicher. Zum Beispiel „768", wenn Sie 512 MByte Hauptspeicher besitzen. Windows XP übernimmt praktischerweise die Einteilung der Auslagerungsdatei. Sie brauchen sich also nicht darum zu kümmern. Natürlich sollten Sie dafür sorgen, dass auf Laufwerk C: stets genügend Speicherplatz für die Auslagerungsdatei zur Verfügung steht. Wenn dort zu wenig Kapazität frei ist, können Sie auch ein anderes Laufwerk für den virtuellen Speicher wählen. Damit Ordnung im System herrscht, müssen Sie regelmäßig die Festplatte defragmentieren (Eigenschaften des Laufwerks aufrufen, Registerkarte „Extras", „Jetzt defragmentieren"). Beim Spielen ist es sinnvoll, sämtliche Hintergrundprogramme wie Instant Messanger ICQ, Miranda etc. oder Anti-Virus-Programme zu beenden. Diese stibitzen Performance.

NICHT OHNE MEINEN TREIBER

Aktuelle Treiber sind für einen PC von unschätzbarem

Besser benchen

Sind Sie unschlüssig, ob Ihr PC bei Ihrem Lieblings-Shooter flüssig läuft? Kein Problem, Fraps verrät's.



Mit dem frei wählbaren „Benchmarking Hotkey" starten und beenden Sie die Benchmark-Funktion von Fraps.

Für alle, die es genau wissen wollen, zeigt das praktische 3D-Tool bei sämtlichen Spielen die Framerate an. So können Sie erkennen, in welcher Szene die Performance Ihres Systems auf ein kritisches Niveau sinkt. Um aus jedem Spiel einen waschechten Benchmark zu machen, lässt sich mit Fraps auch die durchschnittliche 3D-Geschwindigkeit ermitteln. Per Tastendruck starten Sie die Benchmark-Funktion. Am besten eignet sich eine selbstlaufende Szene (Zwischensequenz) in der Spielgrafik, da sich diese auch bei erneutem Abspielen nicht verändert und die Ergebnisse vergleichbar sind. Nach dem Ablauf der Sequenz beendet ein weiterer Tastendruck den Benchmark-Vorgang und das Ergebnis wird in eine Text-Datei geschrieben. Das ist allerdings noch längst nicht alles! Denn mit Fraps können Sie auch Screenshots anfertigen, um beispielsweise die Bildqualität zu vergleichen.

WIE SCHNELL IST SCHNELL GENUG?

Genügen wirklich 20 Bilder pro Sekunde, damit ein 3D-Spiel ohne Ruckler läuft? Was bringt eine Framerate von über 100 Bildern überhaupt?

Viele Besitzer älterer PCs sind in puncto Spielgeschwindigkeit leidensfähig wie Fußballfans kurz vor dem Abstieg in die zweite Liga. Sie spielen oft noch unter Bedingungen, bei denen hardwareverwöhnte Spieler schon die Maus an die Wand werfen würden. Leuchtet ja auch ein: Ob ein Spiel mit einer bestimmten Hardware-Konfiguration flüssig läuft oder unspielbar ruckelt, hängt stark vom subjektiven Eindruck jedes Einzelnen ab ... und nicht davon, was die Entwickler oder wir als „verwöhnte" Redakteure der PC ACTION empfehlen.

Dennoch: Sie können sich an bestimmten Werten orientieren. Das abgegriffene Argument „Mehr als 20 Fps kann das Auge eh nicht wahrnehmen!" gehört zu den nicht totzukriegenden Legenden, die immer wieder auftauchen und schlichtweg falsch sind. Denn PC-Spiele sind nicht mit Kinofilmen vergleichbar, wo tatsächlich 24 Bilder pro Sekunde ausreichen, um vielen Menschen einen flüssigen Bildablauf vorzugaukeln. Das liegt am „Motion Blur"-Effekt, einer Art natürlicher Bewegungsunschärfe bei allen sich bewegenden Objekten. Dieser wird durch die chemische Reaktionszeit des Filmmaterials und die Verschlusszeit der Kamera automatisch generiert. Wer genau hinsieht, erkennt allerdings auch bei schnellen Kamerafahrten über Landschaften leichte Ruckler – beispielsweise in der Anfangsszene von *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme*. In einem nur auf Computer-Animationen basierenden Film würden schnelle Bewegungen bei 24 Fps noch deutlicher sichtbar ruckeln; es sei denn, der natürliche Motion-Blur-Effekt von Filmaufnahmen wird von den Machern künstlich hinzugefügt.

Für jedes PC-Spiel, bei dem Sie für längere Zeit im gleichen Blickwinkel auf ein Schlachtfeld oder eine Fantasiewelt schauen müssen, reicht eine Framerate von 20 bis 30 Fps locker aus. Sie verbringen bei *Age of Mythology* schließlich nicht die Zeit damit, wild auf der Karte umherzuscrollen. Bei einem Actionspiel ist die Situation anders. Hier sind schnelle Richtungswechsel, rasante Ausweichmanöver und dergleichen angesagt. Ferner sorgen fulminante 3D-Effekte fast immer für erhebliche Performance-Einbrüche. Durchschnittlich 50 Fps sind in einem Actionspiel schon alleine deswegen wichtig, um bei rechenintensiven Situationen genügend Leistungsreserven zu haben.

Wert. Nicht nur dass ein neuer Treiber in der Regel die Performance um ein paar Prozentpunkte verbessert, er beseitigt auch häufig Probleme mit aktuellen Spielen und fügt neue Funktionen hinzu. Gerade mit dem Grafikkarten-Treiber steht und fällt die Spielekompatibilität. Gleiches gilt für die Soundkarten. Auch für das Mainboard sollte immer der aktuelle Treiber aufgespielt sein, da dieser ebenfalls enormen Einfluss auf die Spieleleistung hat. Auf unserer DVD befinden sich die Treiber für Nvidia- und Ati-Grafikkarten sowie für die gängigsten Hauptplatinen.

WAS IST FLÜSSIG?

Nachdem Sie die Basis-Einstellungen vorgenommen haben, können Sie sich ans eigentliche Tuning wagen. Bei jedem Spiel sollten Sie immer die größtmögliche Installation bevorzugen, damit keine Daten mehr nachgeladen werden müssen. Solche CD-Zugriffe verursachen oft unnötige Ruckler. Nachdem Sie das Spiel gestartet haben, rufen Sie das Options-Menü auf. Machen Sie sich mit den dortigen Einstellungen vertraut – am besten mithilfe des Handbuchs. Wenn möglich, wählen Sie eine Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten und die maximale Detail-Stufe. Die ersten Spielminuten sollten genutzt werden, um mit Fraps zu erkennen, ob das Spiel mit den derzeitigen Einstellungen flüssig läuft. Falls 50 Fps (Bilder pro Sekunde) oder mehr angezeigt werden, sind keine Tuning-Maßnahmen nötig. Bei weniger als durchschnittlich 30 Fps ist Ihr Rechner vor allem bei Actionspielen überfordert und Sie sollten dem Rechenknecht mit ein paar Tuning-Tricks auf die Sprünge helfen. Ob ein Spiel noch flüssig läuft, hängt zum einen von der persönlichen Einschätzung, zum anderen vom Titel an sich ab (mehr dazu im Extrakasten „Besser benchen"). Manche Spieler meinen, bei weniger als 50 Fps Magenkrämpfe und Augenkrebs zu bekommen. Andere spielen selbst Shooter mit 20 Fps und behaupten felsenfest: „Das ruckelt nicht!" Für alle gilt: Wer mit der Spieleperformance unzufrieden ist, kann mithilfe dieses Artikels einen genaueren Blick auf die Ursache werfen.

ENGPÄSSE FINDEN UND BESEITIGEN

Spielen Sie noch einmal eine längere Szene mit Fraps und achten Sie auf die gezeigte Framerate. Wenn diese bei aufwendigen Explosionen und Rauch-Effekten einbricht, kann das ein Zeichen dafür sein, dass Ihre Grafikkarte für die schlechte Performance verantwortlich ist. Reduzieren Sie im Optionsmenü wenn möglich die Qualität der Texturen (Oberflächenstrukturen) und die Darstellung der Effekte. Zusätzlich sollten Sie Features wie Detail-Texturen, Schatten oder Reflexionen deaktivieren. Falls anschließend immer noch Ruckler zu erkennen sind, senken Sie die Auflösung auf 800x600 Pixel. Sollte Ihr PC leistungsmäßig einbrechen, wenn auf dem Monitor mehrere Figuren gleichzeitig zu sehen sind (beispielsweise bei Schießereien) oder Sie sich durch weitläufige Außenareale bewegen, ist die CPU an dieser Misere schuld. Setzen Sie die Details der Figuren und Umgebung herab und reduzieren Sie die Sichtweite.

ES GEHT NOCH BESSER!

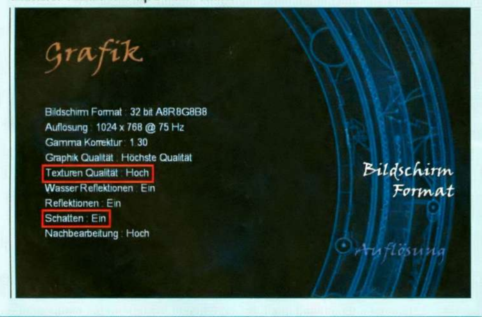
Wenn das Spiel Ihrer Wahl bei maximalen Details anstandslos mit mehr als 70 Fps über den Bildschirm huscht, können Sie den Überschuss an Leistung in eine bessere Darstellung investieren. Kantenglättung und anisotrope Texturfilterung können das bewirken. Starten Sie das Spiel testweise mit zweifacher Kantenglättung und zweifachem anisotropen Filter (siehe Kasten „Alles Einstellungssache!"). Verringert sich die Framerate anschließend auf weniger als 30 Fps, sollten Sie die beiden Features wieder deaktivieren. Falls nicht, brauchen Sie sich keineswegs zu scheuen, für die Kantenglättung und den anisotropen Filter einen höheren Wert auszuwählen. Dank unserer Tuningmaßnahmen können Sie Ihren PC jetzt wieder auf die LAN-Party-Piste schicken, ohne von den Kumpels wegen der ruckelnden Zocker-Kiste ausgelacht zu werden. Cool, oder? DANIEL MÖLLENDORF

Treib dein Spiel so weit!

Konkret-krass-korrekte Tuning-Tipps für Ihre sechs Lieblingstitel.

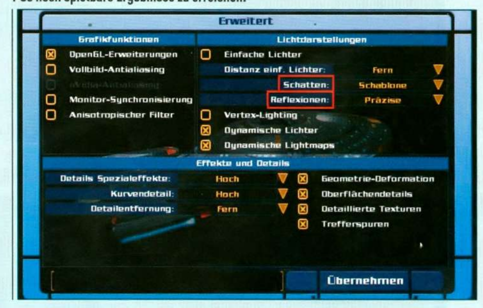
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

Angel of Darkness ist stark füllratenlimitiert, die meisten Einstellungen dienen daher der Entlastung der Grafikkarte. Besonders viel Leistung bringt es, die Schatten zu deaktivieren und die Texturqualität zu senken.



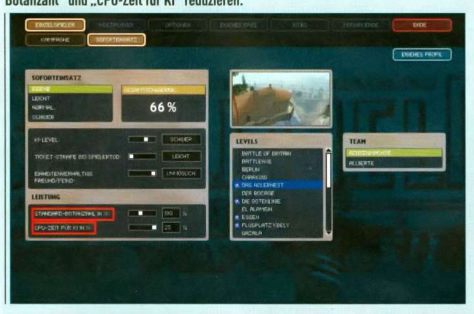
ELITE FORCE 2

Bei *Elite Force 2* spielen Grafikkarte und Prozessor eine entscheidende Rolle. Setzen Sie die Einstellungen für Schatten und Reflexionen auf „Einfach", um auch mit älteren PCs noch spielbare Ergebnisse zu erreichen.



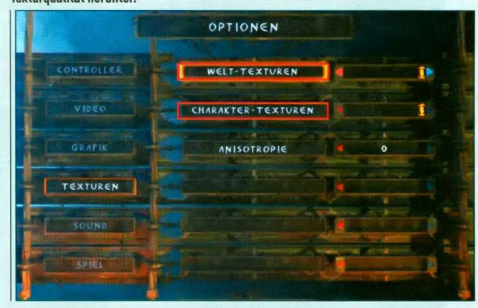
BATTLEFIELD 1942

Bei einem Match gegen Bots macht sich die CPU als limitierender Faktor bemerkbar. Taktet diese mit weniger als 1.000 MHz, sollten Sie die Einstellungen für „Standard-Botanzahl" und „CPU-Zeit für KI" reduzieren.



ENCLAVE

Als Konsolen-Portierung profitiert *Enclave* von einer schnellen Grafikkarte. Um mehr Leistung zu erzielen, deaktivieren Sie die Schatten im Grafik-Menü und setzen die Texturqualität herunter.



WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE

Bei *Frozen Throne* hängt die Performance von der Grafikkarte ab, wobei sich das Strategiespiel etwas genügsamer gibt als ein Actiontitel. Bei einer Geforce2 MX sollten Sie die Auflösung und die Texturqualität verringern.



UNREAL 2

Wie alle Titel auf Basis dieser Engine beansprucht *Unreal 2* eine schnelle CPU. Um diese zu entlasten, verringern Sie die Umgebungs-Details, indem Sie „Element-Detail", „Dekor-Dichte" und „Partikel-Dichte" auf „Medium" setzen.



SPASSBREMSE PROZESSOR

Beispiele: Battlefield 1942, No Man's Land, Unreal 2, Gothic 2, Vietcong

Wenn der Prozessor bei aktuellen Spielen schwächelt, können Sie ihn durch zahlreiche Möglichkeiten etwas entlasten. Grundsätzlich gilt: Je mehr Objekte wie Charaktere, Fahrzeuge oder Leveldetails (etwa Bäume) dargestellt werden, desto stärker muss die CPU schuften. Das Optionsmenü zeigt die entsprechenden Einstellungsmöglichkeiten oft als „Objektdetails", „Landschaftsdetails", „Geometrie-Details" oder „Details der Modelle" an. Regeln Sie diese Werte herunter. Zudem ist es ratsam, die Sichtweite zu verringern und die Qualität der Schatten und der Partikel-Effekte zu reduzieren. Auch bei der Soundausgabe können Sie Performance sparen. Schalten Sie die 3D-Soundschnittstellen „EAX" oder „EAX Advanced HD" sowie „DirectSound3D" aus. Die verlangen dem Prozessor zusätzliche Rechenleistung ab.



Bei der Berechnung der Bot-KI gibt sich so mancher Prozessor geschlagen.

ÜBERFORDERTE GRAFIKKARTE

Beispiele: GTA Vice City, Splinter Cell, Warcraft 3, Tomb Raider: AoD, Aquanox 2, Enclave

Aktuelle Grafikkarten gibt es in Preiskategorien zwischen 100 Euro und mehr als 600 Euro. Entsprechend vielfältig sind auch die Tuningmöglichkeiten. Einsteiger-Grafikkarten wie die FX 5200 sind häufig mit Schatten oder Detail-Texturen überfordert, weshalb Sie diese deaktivieren sollten. Es empfiehlt sich auch, die Qualität der Texturen herabzusetzen. Die Einstellungen finden Sie oft unter den Menüpunkten „Umgebungs-Texturen", „Charakter-Texturen" oder „Texturqualität". Auch Grafikeffekte wie Explosionen oder die Qualität des Texturhimmels sollten reduziert werden. Eine niedrigere Auflösung bringt ebenfalls einen Performance-Schub. Die Farbtiefe sollten Sie allerdings immer auf 32 Bit setzen, um Darstellungsfehler zu vermeiden.

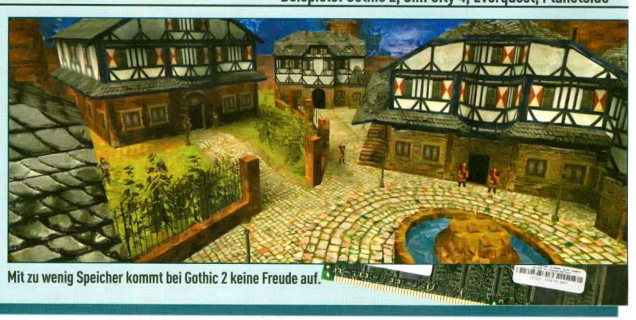


Solche Schattenspiele zwingen die Grafikkarte in die Knie.

SPEICHER-SORGEN

Beispiele: Gothic 2, Sim City 4, Everquest, Planetside

Der Einfluss des Arbeitsspeichers auf die Spielperformance wird häufig unterschätzt. Besonders speicherhungrige Spiele wie *Gothic 2* oder *Planetside* kommen erst mit 1.024 MByte Hauptspeicher richtig in Schwung. Für alle aktuellen Shooter sollten Sie 512 MByte Speicher ihr Eigen nennen, um Ruckler zu vermeiden und die Ladezeiten kurz zu halten. Beim Speicherkauf empfehlen wir Ihnen DDR400-Riegel, denn die kosten kaum mehr als die langsameren Versionen, sind aber trotzdem abwärtskompatibel. Zudem sind Sie damit auch bei zukünftigen Aufrüst-Aktionen auf der sicheren Seite, da sich der schnellere Speicher spätestens beim Athlon 64 und dem Pentium-4-Nachfolger Prescott bezahlt machen wird.



Mit zu wenig Speicher kommt bei Gothic 2 keine Freude auf.

HIER KOMMT DIE MAUS!

Beispiele: Unreal 2 (Microsoft-Tastaturen), GTA Vice City, Planetside

Um alle Sondertasten von Tastatur und Maus nutzen zu können, sollten Sie immer die beigelegte Software installieren. Verschiedene kleinere Hersteller empfehlen die IntelliPoint-Treiber von Microsoft für ihre eigenen Produkte. Wenn die Zeigerbewegung auf dem Monitor nicht synchron zu den Bewegungen der Maus verläuft, ist meistens nicht das Eingabegerät, sondern die Leistung der Grafikkarte verantwortlich. Aktivieren Sie die vertikale Synchronisation (VSync) im Treibermenü und nutzen Sie die bereits beschriebenen Tuning-Tipps für Ihre Grafikkarte. Mit Microsoft-Tastaturen treten bei der *Unreal 2*-Engine außerdem Aussetzer auf, wenn Sie mehr als drei Richtungstasten gleichzeitig drücken. Dieses Problem lässt sich allerdings nicht lösen.



Wenn Maus oder Tastatur streiken, ist Frust angesagt.

ANTI-ALIASING

Beispiele: Freelancer, Homeworld 2, NHL 2003, FIFA 2003

Dank Kantenglättung verschwindet der Treppen-Effekt und die Weltraum-Szene sieht gleich deutlich beeindruckender aus.

Alle aktuellen Grafikkarten unterstützen Kantenglättung (Anti-Aliasing). Hinter der Bezeichnung verbirgt sich eine Methode, um Pixel-Flimmern und Stufen an Schrägen zu reduzieren. Generell sieht ein Spiel in 1.024x786 mit aktivierter Kantenglättung besser aus als beispielsweise mit 1.280x1024 ohne Kantenglättung. Dafür muss die Grafikkarte aber wesentlich schwerer schuften. Gerade für Titel wie *Battlefield 1942* oder *No Man's Land* bietet sich die Aktivierung von Anti-Aliasing an, da bei diesen Spielen die Performance stark vom Prozessor und nur bedingt von der Grafikkarte abhängt. High-End-Grafikkarten wie die Radeon-Modelle 9700 (Pro)/9800 (Pro) und die Geforce-FX-5900-Reihe bewältigen jedes aktuelle Spiel auch mit 4X-Kantenglättung mühelos. Sowohl bei Geforce- als auch bei Radeon-Karten gibt es verschiedene Qualitätsabstufungen. Welche Einstellung für welches Spiel mit Ihrer Grafikkarte sinnvoll ist, haben wir für Sie im Extrakasten „Gib dir nicht die Kante" zusammengetragen.

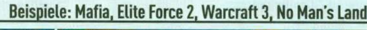


Mit 6-facher Kantenglättung (Radeon 9700 Pro)



Ohne Kantenglättung (Radeon 9700 Pro)

ANISOTROPER FILTER



Beispiele: Mafia, Elite Force 2, Warcraft 3, No Man's Land

Der anisotrope Filter lässt den matschigen Pixelbrei einer klaren Darstellung der Straße weichen.

Der Vorteil der anisotropen Texturfilterung liegt darin, dass sie die Texturen bei nach hinten geneigten Flächen (Level-Boden oder -Wände) auch auf Distanz noch scharf aussehen lässt. Ohne dieses Feature fährt die Software die Texturfilterung weiter entfernter Flächen schrittweise zurück, bis kaum noch Details zu erkennen sind. Bei hoher Sichtweite und weitläufigen Flächen macht sich der anisotrope Filter also besonders positiv bemerkbar. Wie bei der Kantenglättung gibt es auch hier verschiedene Qualitäts-Abstufungen, die die Grafikkarte unterschiedlich stark belasten. Mit dem 3D-Tool Fraps und Ihrem Lieblingsspiel finden Sie schnell selbst heraus, mit welcher Einstellung Sie noch flüssig spielen können. Wie Sie den anisotropen Texturfilter für Ihre Grafikkarte aktivieren, steht im Extrakasten "Alles Einstellungssache!" auf Seite 163. Allerdings: Oft geht diese Einstellung auch mit Problemen einher. Bei Vietcong kommt es beispielsweise zu Texturflimmern und manchmal verschwinden Objekte wie Bäume oder Sträucher.



Ohne anisotropen Filter (Radeon 9700 Pro) | Mit 8-fachem anisotropem Filter (Radeon 9700 Pro)

GIB DIR NICHT DIE KANTE!

Kantenglättung ist nicht gleich Kantenglättung. Warum? Wir sagen es Ihnen!

Da Otto Normalo im unübersichtlichen Durcheinander verschiedener Bezeichnungen und Einstellungsmöglichkeiten schnell den Überblick verliert, haben wir für Sie zusammengefasst, bei welchem Spiel Sie welche Qualitätsstufe einschalten können.

Einstellungen: Athlon XP 2700+, 1.024 MByte DDR333-Speicher, Nforce2-Mainboard, WinXP Professional, 1.024x768, 32 Bit

ATI	Gothic 2	Elite Force 2	Mafia	Warcraft 3	GTA Vice City	Unreal 2
Radeon 7000/7200/7500	2X-Kantenglättung	Keine Kantenglättung	Keine Kantenglättung	Keine Kantenglättung	Keine Kantenglättung	Keine Kantenglättung
Radeon 8500/9000/9100/9200	2X-Kantenglättung	Keine Kantenglättung	Keine Kantenglättung	Keine Kantenglättung	Keine Kantenglättung	Keine Kantenglättung
Radeon 9500 (Pro)/9600 (Pro)	4X-Kantenglättung	4X-Kantenglättung	2X-Kantenglättung	4X-Kantenglättung	4X-Kantenglättung	2X-Kantenglättung
Radeon 9700 (Pro)/9800 (Pro)	6X-Kantenglättung	4X-Kantenglättung	4X-Kantenglättung	4X-Kantenglättung	4X-Kantenglättung	4X-Kantenglättung

nVIDIA	Gothic 2	Elite Force 2	Mafia	Warcraft 3	GTA Vice City	Unreal 2
Geforce2-Reihe/-4-MX-Reihe	2X-Kantenglättung	Keine Kantenglättung	Keine Kantenglättung	Keine Kantenglättung	Keine Kantenglättung	Keine Kantenglättung
Geforce3-Reihe/FX 5200 (Ultra)	Quincunx	Keine Kantenglättung	2X-Kantenglättung	Keine Kantenglättung	Keine Kantenglättung	Keine Kantenglättung
Geforce4-Ti-Reihe/FX 5600 (Ultra)	4X-Kantenglättung	2X-Kantenglättung	2X-Kantenglättung	Quincunx	Quincunx	Keine Kantenglättung
Geforce FX 5800 (Ultra)/5900 (Ultra)	4XS-Kantenglättung	4X-Kantenglättung	Quincunx	4X-Kantenglättung	4XS-Kantenglättung	4X-Kantenglättung

Tron 2.0

Um eine schnelle Grafikkarte kommen Sie bei TRON 2.0 nicht herum – es sei denn, Sie nutzen unsere TUNING-TIPPS.

Das Spiel zum Kultfilm *Tron* hebt sich durch eine eigenwillige Optik mit grellen Neon-Farben und abstrakten Figuren von der Masse der Action-Spiele ab. Trotz der sehr schlichten Level-Architektur sind die Hardware-Anforderungen alles andere als bescheiden. Um in der höchsten Detailstufe spielen zu können, benötigen Sie einen 1.800 MHz schnellen Prozessor, eine Geforce4 Ti-4200 oder Radeon 9600 Pro und 512 MByte Hauptspeicher. Mit 256 MByte RAM läuft *Tron 2.0* zwar nicht langsamer. Allerdings dauern die Ladezeiten wesentlich länger, da viele Daten in die lahme Auslagerungsdatei auf der Festplatte kopiert werden müssen statt in den schnellen Arbeitsspeicher.

Auch auf einem Mittelklasse-PC mit 1.000 MHz CPU, Geforce2 Ti und 256 MByte RAM lässt sich *Tron 2.0* dank einfacher Tuning-Handgriffe zur flüssigen Darstellung bewegen. Als größter Performance-Fresser stellt sich der atmosphärische Leucht-Effekt auf den Figuren und der Umgebung heraus. Um betagte Geforce2-Grafikkarten zu entlasten, deaktivieren Sie die Einstellung „Enable screen glow" unter „Display" im „Performance"-Menü. Allerdings verliert das Spiel dadurch etwas am besonderen Flair. Zusätzlich sollten Sie die Auflösung auf 800x600 herabsetzen. Dank dieser Einstellungen erreichten wir mit dem Mittelklasse-Rechner gut spielbare 42 Bilder pro Sekunde (Fps).

Mit einer Geforce3-Ti-200-Grafikkarte erzielten wir allein durch das Abschalten der Einstellung „Enable screen glow" eine um 40 Prozent bessere Leistung. Bei reduzierter Textur-Qualität sieht *Tron 2.0* nur unwesentlich schlechter aus, allerdings beträgt der somit erzielte Performance-Gewinn weniger als ein Prozent. Daher lohnt sich die Maßnahme nicht. Auch auf die trilineare Texturfilterung sollten Sie nicht verzichten. Selbst auf einer Geforce2 Ti blieb die Spielgeschwindigkeit unverändert.

Lassen Sie sich nicht vom „The way it's meant to be played"-Logo verunsichern. Trotz der engen Zusammenarbeit von Nvidia und Monolith läuft das Spiel auch auf Radeon-Karten sehr gut und ohne Einschränkungen. Mit einer Radeon 9700 Pro erzielten wir beispielsweise satte 85 Fps bei 1.024x768 und maximalen Details. Selbst bei vierfacher Kantenglättung und vierfacher anisotroper Texturfilterung erreichte der Ati-Beschleuniger noch ausgezeichnete 65 Fps. DANIEL MÖLLENDORF



„Enable screen glow" on: Sowohl die Levels als auch die Figuren werden mit einem Leucht-Effekt überzogen. Dadurch gewinnt die kühle Neon-Optik von Tron 2.0 an Intensität.

„Enable screen glow" off: Ohne Glüh-Effekt wirkt die Figur blasser. Die Performance steigt allerdings um bis zu 50 Prozent.

DAS „PERFORMANCE"-MENÜ



1 Dynamic lights: Die Levels werden dynamisch ausgeleuchtet. Das sorgt nicht für Performance-Probleme. Deshalb: aktivieren.

2 Enable screen glow: Beeinflusst die Spielgeschwindigkeit am stärksten. Sie sollten dieses Feature erst ab einer Geforce4 Ti-4200 aktivieren.

3 PolyGrid bumpmapping: Gaukelt einen Tiefeneffekt auf Texturen vor und lässt diese plastischer erscheinen

4 PolyGrid fresnel: Lässt Reflektionen durch Lichtbeugung realistischer wirken

5 Anisotropic filtering: Stellt nach hinten geneigte Kanten schärfer dar. Diese Option sollten Sie manuell im Treibermenü einstellen.

6 Trilinear filtering: Sorgt für weichere Übergänge zwischen weiter entfernten, unscharfen Texturen und nahen, detaillierten Texturen – unbedingt aktivieren.

7 Environment maps: Objekte reflektieren die Levelumgebung – trägt zum atmosphärischen *Tron*-Look bei.

8 Detail textures: Blendet zusätzliche Details bei nahen Texturen ein. Schmälert die Performance nur geringfügig – aktiviert lassen.

9 Triple buffering: Auch hier bringt das Abschalten keinen messbaren Geschwindigkeitsvorteil.

10 Tracers: Über diesen Schalter lässt sich die Darstellungsqualität der Waffen einstellen.

11 Environmental: Verändert den Detailgrad der Umgebung in vier Stufen

12 Effects: Reguliert die Darstellungsqualität von Explosionen und Waffen-Effekten

Anisotroper Texturfilter



Ohne anisotropen Filter: Die Lightcycle-Arena wirkt auf Entfernung sehr verschwommen, zudem flackern die Texturen stark.



Mit 8x anisotropem Filter: Auch entfernte Texturen erscheinen noch scharf und flackern nicht mehr.

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Wir geben Ihnen TUNING-TIPPS an die Hand, damit Sie auch morgen noch sagen können: „Lara rennt!"

Was haben aktuelle PC-Spiele mit Indiana Jones und Lara Croft gemeinsam? Beide Titel wurden ursprünglich als Konsolenspiele entwikkelt. Doch bei der PC-Konvertierung ließen die Entwickler nicht die Sorgfalt walten, was an Performance-Engpässen und anderen Problemen deutlich wird. So haben sie für die PC-Version von *Tomb Raider: The Angel of Darkness* auch die Limitierung der Bildwiederholrate von der Konsolen-Variante übernommen. Das bedeutet, dass das Spiel im Regelfall zu keinem Zeitpunkt mehr als 60 Bilder in der Sekunde (Fps) darstellt.

Im Menü „Einstellungen" gibt es allerdings zwei Möglichkeiten, die Sperre aufzuheben. Standardmäßig ist die Einstellung „fast" gewählt. Als wir „smooth" einstellten, stürzte *Angel of Darkness* in der uns vorliegenden Version bei sämtlichen getesteten Rechner-Konfigurationen ab. Sie sollten also diese Einstellung besser unangetastet lassen. Deaktivieren Sie im gleichen Menü die so genannte „Frame Rate Compensation", wird die Geschwindigkeit im Spiel der Bildwiederholrate angeglichen. Bei einer langsamen Framerate bedeutet das: Lara läuft in Zeitlupe durch die Levels. Eine hohe Framerate jenseits der 45-Fps-Grenze lässt die schlagkräftige Archäologin hingegen buchstäblich durch den Level flitzen. Lassen Sie daher lieber die Finger von dieser Option!

Im Gegensatz zu den bisherigen *Tomb Raider*-Titeln überrascht der sechste Teil den Spieler mit aufwendigen Reflexionen (etwa auf regennassem Untergrund) sowie eindrucksvollen Schatten- und Feuereffekten. Diese Schmankerl werden von Pixel Shader erzeugt und bleiben daher nur Besitzern von DirectX-8-fähigen Grafikkarten (z. B. Geforce3, Geforce4 Ti und aktuellen Radeon-Karten) vorbehalten. Bei älteren Karten à la Geforce2, Geforce 4 MX und Radeon 7000/7500 verschwinden Schatten, Spiegelungen und andere Spezialeffekte (wie etwa das Flimmern von heißer Luft über Flammen). Zudem sind die Einstellungen für das Filtern der Texturen von „Trilinear" auf „Bilinear" herabgesetzt. Das hat zur Folge, dass *Angel of Darkness* auf DirectX-8-Grafikkarten deutlich edler und beeindruckender aussieht.

Dafür liefern ältere Karten wie eine Geforce2 Ti dank der geringeren Details noch ein durchaus zufriedenstellendes Ergebnis (49 Fps bei einer Auflösung von 1.024x768 und 32 Bit Farbtiefe). Der Geforce4 Ti-4200 geht bei gleicher Auflösung wegen der zusätzlichen Details fast die Puste aus: 37 Fps sind der Lohn für die Rechenarbeit. Die Geforce3 Ti-200 geht mit der zusätzlichen Belastung durch die DX-8-Effekte völlig unter und erreicht erst bei einer reduzierten Auflösung von 800x600 mit 45 Fps spielbare Ergebnisse. Das Herabsetzen der Farbtiefe auf 16 Bit bringt in keinem Fall messbare Geschwindigkeitsvorteile. Stattdessen machen sich leichte Grafikfehler gegenüber der 32-Bit-Variante bemerkbar.

Die Performance bei *Angel of Darkness* hängt generell deutlich stärker von der verwendeten 3D-Karte als vom Hauptprozessor ab. Zum flüssigen Spielen bei vollen Details reicht bereits eine CPU mit 1.200 MHz und 256 MByte Speicher. Für die Grafikausgabe sollte dann allerdings eine Geforce4 Ti-4600 sorgen, sofern Sie nicht auf Details verzichten wollen. Um Lara auch auf Karten unterhalb dieser Leistungsklasse Beine zu machen, bieten sich zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten an, die wir im Folgenden erläutern.

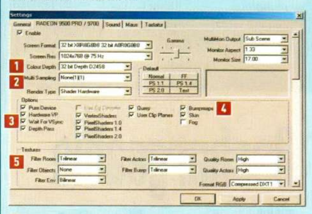
DANIEL MÖLLENDORF

„GRAFIK-" UND „EINSTELLUNGEN"-MENÜ

Bildschirm Format : 32 bit A8R8G8B8
1 Auflösung : 1024 x 768 @ 75 Hz
2 Gamma Korrektur : 1.30
3 Graphik Qualität : Höchste Qualität
4 Texturen Qualität : Hoch
5 Wasser Reflektionen : Ein
6 Reflektionen : Ein
7 Schatten : Ein
8 Nachbearbeitung : Hoch

1 **Auflösung:** Reguliert Auflösung und Bildwiederholfrequenz. Die Auflösung zu reduzieren, verbessert die Performance erheblich.
2 **Gamma Korrektur:** Reguliert die Helligkeit im Spiel
3 **Graphik-Qualität:** Vordefinierte Einstellungen für Auflösung und Details
4 **Texturen-Qualität:** Passt die Größe der Texturen an. Bei der niedrigsten Einstellung wirkt die Umgebung sehr unscharf.
5 **Wasserreflektionen*:** Figuren und Umgebung spiegeln sich auf Wasseroberflächen; eine Deaktivierung erhöht die Performance.
6 **Reflektionen*:** Figuren und Umgebung spiegeln sich auf dem Boden. Deaktivieren Sie die Reflektionen, erhöht das die Performance.
7 **Schatten*:** Figuren werfen einen Schatten, was die Grafikkarte stark belastet.
8 **Nachbearbeitung*:** Die Nachbearbeitung lässt entfernte Teile eines Levels verschwommen wirken. Wir empfehlen, die Einstellung zu deaktivieren, um die Spielgeschwindigkeit zu verbessern.

In das Einstellungsmenü gelangt man über den Button „Einstellungen" unter dem Punkt „Spiel starten". Als Nächstes wählt man die eigene Grafikkarte als Register aus. Von diesem Menü aus lassen sich erweiterte Tuningmaßnahmen durchführen.



1 **Colour Depth:** Das Reduzieren der Farbtiefe bringt kaum Performance und sorgt für Grafikfehler – besser 32 Bit auswählen.
2 **Multi Sampling:** Mit diesem Regler lässt sich die Art der Kantenglättung auswählen. Ab einer Radeon 9700 kann man diese Option getrost auf „4 Samples" setzen.
3 **Wait for VSync:** Die Deaktivierung der Vertikalen Synchronisation (VSync) sorgt für einen geringen Performance-Zuwachs.
4 **Bumpmaps*:** Bumpmapping lässt Texturen plastischer aussehen, eine Deaktivierung bringt mehr Performance, verschlechtert allerdings auch die Bildqualität merklich.
5 **Textures:** Mit diesen Schaltern lassen sich die Methoden der Texturfilterung auswählen. Die Aktivierung des anisotropen Filters sorgte für Grafikfehler.

* Einstellung nur mit einer DX-8-Grafikkarte (Geforce3/4 Ti/FX, Radeon 8500/9x00) möglich



1024X768, MINIMALE DETAILS: Bei minimalen Details sehen die Texturen von Wand und Boden im Pariser Hinterhof sehr verwaschen aus. An der Hauptdarstellerin selbst ändert sich nichts.

1024X768, MAXIMALE DETAILS: Die Wandtexturen sind höher aufgelöst. Für die Reflexionen auf dem regennassen Boden benötigen Sie eine DX-8-Grafikkarte.

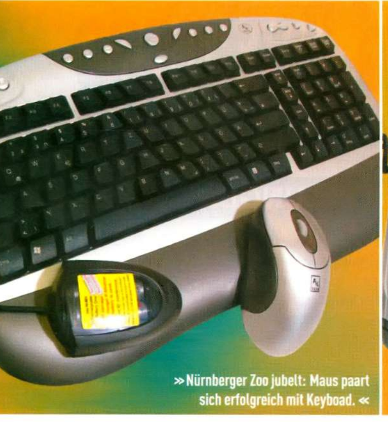
TUNING

UM *ANGEL OF DARKNESS* IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:
- ☐ 1.200 MHz
- ☐ 256 MByte RAM
- ☐ Geforce4 Ti-4600

MIT EINER GEFORCE2 MX SOLLTEN SIE:
- ☐ Die Auflösung auf 800x600 reduzieren
- ☐ Die Farbtiefe auf „32 Bit" setzen
- ☐ „Wait for VSync" deaktivieren

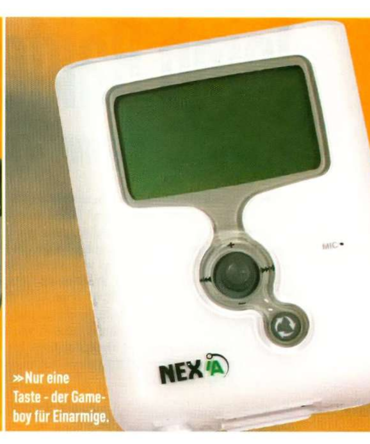
MIT EINER GEFORCE4 TI-4200 SOLLTEN SIE:
- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ Die Farbtiefe auf „32 Bit" setzen
- ☐ Schatten abschalten
- ☐ „Wait for VSync" deaktiveren
- ☐ „Nachbearbeitung" auf „aus" setzen

MIT EINER RADEON 9700/PRO SOLLTEN SIE:
- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768x32 setzen
- ☐ Die Farbtiefe auf „32 Bit" setzen
- ☐ „Multi Sampling" auf „4 Samples" setzen


»Nürnberger Zoo jubelt: Maus paart sich erfolgreich mit Keyboad. «



Für Schotten: Digi- und Webcam in einem Gerät.



»Nur eine Taste - der Gameboy für Einarmige.

Rechargeable Wireless Desktop

Das Eingabe-Paket von A4 Tech besteht aus einer kabellosen Maus und einer ebenfalls schnurlosen Tastatur. Vier (leere) Akkus für die beiden Geräte und zwei reguläre AA-Batterien für die Starthilfe liefert der Hersteller mit. Das ebenfalls beigelegte Mini-Ladegerät fasst zwei AA-Batterien und ist direkt in den PS/2-Funkempfänger eingebaut. Die notwendigen Treiberdateien befinden sich auf einer Diskette. Ärgerlich, weil selbst Aldi-PCs heutzutage ohne Floppy-Laufwerk ausgeliefert werden. Auch sonst ist das Rechargeable Wireless Desktop nicht makellos: Die Keyboard-Tasten sind verformt und besitzen einen zu leichtgängigen Druckpunkt. Das soll reguläre Schreibarbeiten erleichtern, ist für Spieler aber keine Hilfe. Außerdem gibt es über den Pfeiltasten keinen Tastenblock – dieser befindet sich über dem Zahlenblock. Die silberne Maus (800 dpi) hingegen liegt gut in der Hand, arbeitet präzise und zeigte beim Test keine Verzögerungen. Für 60 Euro ist das Paket vergleichsweise günstig, Ego-Shooter-Fans sollten vor dem Kauf aber unbedingt Probe tippen. *(bh)*

Produktname:	Rechargeable Wireless Desktop
Hersteller:	A4 Tech
Preis/Termin:	€ 60,-/erhältlich
Webseite:	www.primusavitos.de
Telefon:	01805-606065
Preis/Leistung:	Gut

Ausstattung: 82%
Eigenschaften: 74%
Leistung: 77%
Gesamt: **75%**

„Das umgestaltete Tastenlayout und die kantigen Tasten vermiesen den an sich guten Eindruck."

Creative PC-CAM 880



In dieser tragbaren Webcam steckt fast alles, was auch eine teure Digitalkamera ausmacht: LCD-Display, Blitz, TV-Ausgang und vierfacher Zoom (digital, nicht optisch). Zwar hat der Hersteller nur 16 MByte verbaut, aber an einen Erweiterungsschacht für SD/MMC-Speicherkarten gedacht. Angeschlossen wird die kleine PC-CAM 880 per USB-Schnittstelle direkt am PC. Treiber sowie eine ausgeklügelte Software befinden sich auf einer beigelegten CD. Mit dem Programm-Paket können Sie Bilder von der PC-CAM 880 auf den PC übertragen, dort ansehen, bearbeiten, speichern und auch per E-Mail versenden. Dank des eingebauten Blitzes sind auch bei Nacht gute Fotos möglich. Die Bildqualität kann sich sehen lassen. Dank Blitz- und Fokus-Funktion werden Bilder scharf und klar. Der Speicher reicht für bis zu 17 Bilder mit 2.048x1.536 Pixeln (hochgerechnet) oder 112 Aufnahmen bei einer Auflösung von 800x600. Die PC-CAM 800 ist für 150 Euro eine günstige Alternative zu teuren Kameras – und Sie bekommen gleichzeitig eine erstklassige Webcam dazu. *(bh)*

Produktname:	PC-CAM 800
Hersteller:	Creative
Preis/Termin:	€ 149,-/erhältlich
Webseite:	de.creative.com
Telefon:	089-898990
Preis/Leistung:	Gut

Ausstattung: 89%
Eigenschaften: 86%
Leistung: 90%
Gesamt: **88%**

„Dank hoher Auflösung, Blitz und eigenem Display die bisher beste tragbare PC-Webcam."

Frontier Labs Nexia

„Besser gut kopiert als schlecht entworfen" – nach diesem Leitspruch hat die Firma Frontier Labs wohl den MP3-Player Nexia gestaltet. Als Vorbild nahm man das Design von Apples iPod. Der Nexia besitzt ein eingebautes Radio und ist für CompactFlash-Speicherkarten sowie IBMs Microdrive-Festplatten geeignet. Seine Ausstattung ist ordentlich: Neben dem Player befinden sich Kopfhörer, Netzteil, Tasche, USB-Kabel, Software-CD und Kabelfernbedienung im Karton. Das Grundgerät kostet ohne Speicher 120 Euro. Mit 128-MByte-Speicherkarte liegt der Preis bei 179 Euro. Display und Bedienung sind gut, alle Funktionen bequem über ein Steuerkreuz erreichbar. Mängel: Die Speicherklappe sitzt nicht fest, den Tasten fehlt ein exakter Druckpunkt und die Köpfhörer müssen umständlich per Clip auf das Ohr gesetzt werden. Für Brillenträger nicht ganz unproblematisch. Die Leistung bei der Wiedergabe von MP3- und WMA-Dateien ist nur befriedigend, denn der schwache Stereo-Radio-Tuner findet kaum ein brauchbares Radiosignal. Fazit: Aussehen ist nicht alles. *(bh)*

Produktname:	Nexia
Hersteller:	Frontier Labs
Preis/Termin:	€ 179,-/erhältlich
Webseite:	www.frontierlabs.de
Telefon:	0711-5504213
Preis/Leistung:	Befriedigend

Ausstattung: 77%
Eigenschaften: 72%
Leistung: 70%
Gesamt: **72%**

„Nicht zwingend empfehlenswerter MP3-Player. Gutes Design, aber mäßiger Klang und relativ teuer."

Geile Teile

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Wir sagen Ihnen, welche!

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
G4TI4200-TD8X	MSI	Geforce4 Ti-4200-8X	Ca. € 195,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	82%
G4 Ti-4200 Turbo	Albatron	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	82%
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 140,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	82%
Tachyon Radeon 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	82%
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 180,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	82%
Radeon 9500	Connect 3D	Radeon 9500	Ca. € 175,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	80%
Maya II Radeon 9500	Gigabyte	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	80%
Gladiac 9500	Neue Elsa GmbH	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	80%
SP7200T2 Pure	Sparkle	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 159,-	64 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	80%
Atlantis Radeon 9000Pro	Sapphire	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	80%
G4MX-460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 180,-	64 MByte DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	80%

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
Atlantis Rad. 9700 Pro Ultimate Edition	Sapphire	Radeon 9700 Pro	Ca. € 520,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	93%
Tachyon G8700 Pro	Tyan	Radeon 9700 Pro	Ca. € 450,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	93%
Gladiac 9700 Pro LE	Neue Elsa GmbH	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	92%
Winfast A300	Leadtek	Geforce FX 5800 Ultra	Ca. € 540,-	128 MByte DDR-II-SDRAM	500/1.000 MHz (effektiv)	91%
FX5800 Ultra-TD	MSI	Geforce FX 5800 Ultra	Ca. € 560,-	128 MByte DDR-II-SDRAM	500/1.000 MHz (effektiv)	91%
Mystify 5800 Ultra	Terratec	Geforce FX 5800 Ultra	Ca. € 630,-	128 MByte DDR-II-SDRAM	500/1.000 MHz (effektiv)	90%
Ultra/750-8X XP GS	Gainward	Geforce4 Ti-4800 SE	Ca. € 250,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/225 (DDR)	90%
Winfast A280 TD VIVO	Leadtek	Geforce4 Ti-4800 SE	Ca. € 220,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/225 (DDR)	86%
3D Prophet Rad. 9500	Hercules	Radeon 9500 Pro	Ca. € 289,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	85%
3D Prophet Rad. 9700	Hercules	Radeon 9700	Ca. € 380,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	85%
Medusa GF4 Ti-4800 SE	Albatron	Geforce4 Ti-4800 SE	Ca. € 240,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	84%

DER PREISTIPP-PC € 1.101,-

Alle drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/Floppy-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	AMD Athlon XP 2600+ (Thoroughbred)	€ 100,-	www.tr-computers.de	04221-802325
Kühler	Noiseblocker NB-Acup Silent II	€ 40,-	www.noiseblocker.de	02103-255714
Mainboard	MSI K7N2 Delta-L* (Nforce2-Mainboard)	€ 71,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Arbeitsspeicher	2x 256 MByte DDR DDR400 Twinmos	€ 100,-	www.e-bug.de	05187-300604
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9600 Pro	€ 166,-	www.norskit.de	0700-66775480
Soundkarte	Soundblaster Audigy Player	€ 69,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Festplatte	Seagate ST380011A (80 GByte)	€ 72,-	www.norskit.de	0700-66775480
Gehäuse	Chieftec CS-601 (ohne Netzteil)	€ 69,-	www.listan.de	040-73676860

DER EINSTEIGER-PC € 762,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	AMD Athlon XP 2500+ (Barton)	€ 81,-	www.norskit.de	0700-66775480
Kühler	Arctic Cooling Copper Silent 2	€ 20,-	www.frozen-silicon.de	05108-64200
Mainboard	Chaintech 7NJL3 (Nforce2)	€ 69,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	256 MB DDR DDR333	€ 31,-	www.mb-it.de	05932-50450
Grafikkarte	Sparkle SP7228 Pure (Geforce4 Ti-4200)	€ 89,-	www.alternate.de	01805-905040
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 31,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Festplatte	Seagate ST360015A (60 GByte)	€ 97,-	www.alternate.de	01805-905040
Gehäuse	Intertech Phoenix 095 (350-Watt-Netzteil)	€ 79,-	www.mindfactory.de	04421-9131170

DER HIGH-END-PC € 2.264,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	Intel P4 3,2 GHz (FSB 200 MHz)	€ 703,-	www.e-bug.de	05187-300604
Kühler	Zalman CNPS 7000-Cu	€ 50,-	www.alternate.de	01805-905040
Mainboard	Asus P4P800 Deluxe (Springdale)	€ 129,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Arbeitsspeicher	2x 256 MByte DDR400 Corsair	€ 156,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Hercules 3D Prophet 9800 Pro	€ 443,-	www.e-bug.de	05187-300604
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2	€ 75,-	www.snogard.de	02234-9661333
Festplatte	Western Digital WD2000JB (200 GByte)	€ 204,-	www.mb-it.de	05932-50450
Gehäuse	Chieftec 901 (350-Watt-Netzteil)	€ 239,-	www.blacknoise.de	05187-300604

MONITORE

MODELL	HERSTELLER	GRÖSSE	PREIS	ANSCHLUSS	HORIZ.-FREQ.	WERTUNG
LS902UT	Iiyama	17"	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	85%
VP171b	Viewsonic	17"	€ 600,-	D-Sub, DVI	30-96 kHz	85%
FlexScan T565	Eizo	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	81%
Brilliance 109P	Philips	19"	€ 480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	81%
Brilliance 107P20	Philips	17"	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	79%
Scaleo CTM5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 500,-	D-Sub	30-60 kHz	79%
HM903DT	Iiyama	19"	€ 530,-	2xD-Sub	30-130 kHz	79%
PV520	CTX	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	30-60 kHz	79%

LAUTSPRECHERSYSTEME

MODELL	HERSTELLER	PREIS	ART	LEISTUNG RMS	ANSCHLUSS	WERTUNG
Z-680	Logitech	€ 399,-	5.1	450 Watt	Analog/digital	89%
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	89%
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	89%
Z-560	Logitech	€ 259,-	4.1	400 Watt	Analog	89%
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6.1	500 Watt	Analog/digital	89%
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	88%
Digitheatre DTS	Videologic	€ 590,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	85%
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	85%

GAMEPADS

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
Wingman Cordless Rumblepad	Logitech	€ 55,-	13	USB	83%
Firestorm Wireless Gamepad	Thrustmaster	€ 40,-	12	USB	83%
P3000 Wireless Gamepad	Saitek	€ 70,-	8 + Shift	USB	75%
P880 Dual Analog Pad	Saitek	€ 30,-	10 + Shift	USB	73%
RF Gamepad	Xtension	€ 30,-	12	USB	73%

LENKRÄDER

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
Momo Force	Logitech	€ 180,-	6	USB	91%
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	90%
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	86%
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	83%
FF Racing Wheel	Logitech	€ 180,-	10	USB	81%

JOYSTICKS

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 84,-	8	USB	89%
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	86%
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	85%
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 320,-	28	USB	83%
Top Gun Afterburner FF	Thrustmaster	€ 90,-	7	USB	83%

MÄUSE

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	89%
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	89%
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 54,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	85%
Mystify Razer Boomslang 2.500	Terratec/Kärna	€ 54,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	84%
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	81%

TASTATUREN

MODELL	HERSTELLER	PREIS	ANSCHLAG	ANSCHLUSS	WERTUNG
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	86%
EluminX Leucht-Tastatur	Auravision	€ 99,-	Leicht	PS/2	84%
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	83%
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	81%
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	81%

SOUNDKARTEN

MODELL	HERSTELLER	PREIS	3D-SOUND	WERTUNG
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D 1.0	89%
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D 1.0	86%
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 54,-	EAX, A3D 1.0	83%
Game Theatre XP	Guillemot	€ 124,-	EAX, A3D 1.0	81%
DMX 6fire LT	Terratec	€ 250,-	EAX, A3D 1.0	81%


WENN'S DUNKEL WIRD AUF DER LAN-PARTY, WIRD SELBST DAS SCHÖNSTE DESIGNGEHÄUSE GRAU. ABER NICHT MIT DEN ULTRAHELLEN CCFL SPIRAL -LÜFERGITTERN VON REVOLTEC!


STAR SERIE
PROCYON
DER 6 IN 1 CARDREADER PROCYON LIEST UND BESCHREIBT SO ZIEMLICH ALLES WAS SICH SPEICHERKARTE NENNEN DARF. INKL. 4 WECHSELBARER FRONTBLENDEN


DIESE 4 NEUEN FAN GRILLS KOMMEN EXCLUSIV NUR VON REVOLTEC UND VEREDELN PROBLEMLOS ALLES, AN DAS MAN SIE SCHRAUBEN KANN
REVOLTEC
REVOLUTION TECHNOLOGY
REBOOT YOUR MIND
WWW.REVOLTEC.NET
LIEBER BLAU ODER BUNT? DIE REVOLTEC LED FANS BIETEN FÜR JEDE STIMMUNGSLAGE DIE PASSENDE BELEUCHTUNG.


REVOLTEC AVALANCHE
TECHNISCH GESEHEN REVOLTECS PRUNKSTÜCK UND ZUR ZEIT EINER DER BESTEN KÜHLER, DIE ES GIBT
WENN SICH AUF DEM DESKTOP MAL WIEDER GAR NICHTS MEHR RÜHRT KANN'S AUCH AM ÜBERHITZTEN RAM LIEGEN. DER REVOLTEC RAM FREEZER HILFT!
ALS ALU-, COPPER-, GOLD-, ODER PLATINUM EDITION.

» Jeden Tag in Deutschland: Frau beim rustikalen Lüftertausch! «

Intel-ligentes Tuning!

Wir zeigen Ihnen einen einfachen Weg, um die neuen i865PE-Platinen für den Pentium 4 zu tunen!

Der neue Pentium 4 mit 800 MHz Frontside-Bustakt kann erst durch DDR 400-Speichermodule sein volles Leistungspotenzial entfalten. Aus diesem Grund hat Intel vor zwei Monaten vier neue Chipsätze vorgestellt, die die neuen Hardware-Anforderungen auch unterstützen. Das Top-Modell hat den Codenamen Canterwood und trägt die Produktbezeichnung i875P. Im Gegensatz zu den übrigen Chipsätzen verfügt er über die so genannte Performance Acceleration Technology (kurz: PAT). Diese ermöglicht drei bis fünf Prozent mehr Leistung, sobald 200-MHz-FSB-Prozessoren samt DDR400-Speicher zum Einsatz kommen.

MIT PAT IST ALLES OKAY

Für PC-Einsteiger wurde der Springdale-Chipsatz entwickelt, von denen der i865PE für Spieler die beste Wahl ist. Einen Test der interessantesten Platinen finden Sie in der vorherigen Ausgabe der PC ACTION auf Seite 168. Die technischen Eigenschaften des Springdale sind fast deckungsgleich mit denen des i875P (Canterwood). Lediglich die PAT-Funktion haben die Macher entfernt, so dass der i865PE bei Spiele-Benchmarks wenige Prozentpunkte hinter dem großen Bruder liegt. Mit dieser klaren Einteilung versucht Intel, den gesamten Markt abzudecken: Der i875P (Canterwood) ist für den High-End-Bereich gedacht. Der i865PE eignet sich besonders für Spieler. Da aber sämtliche Canterwood- und Springdale-Chipsätze aus der gleichen Fertigung stammen, lässt dich die PAT-Technik kurzerhand per BIOS-Einstellung auch auf i865PE-Mainboards freischalten. Somit entfällt der Geschwindigkeitsunterschied zwischen i865PE und i875P und damit der einzige Kaufgrund für die teureren Canterwood-Platinen. Asus bezeichnet die entsprechende Funktion nicht als PAT. Stattdessen greift das Unternehmen zum Marketing-Namen Hyper Path –

BIOS-Kochstudio

PC ACTION hat für alle aktuellen i865PE-Platinen konkrete Tipps, um den kostenlosen PAT-Nachbrenner einzuschalten.

Mainboards mit PAT	IS7	AX4SPE Max	P4P800-Serie	4PDA	865PE-Neo2-Serie
Hersteller	Abit	Aopen	Asus	Epox	MSI
BIOS-Version	G13	R1.10	1008	20.06.2003	1.3
Marketing-Name	Game Accelerator	Performance Boosting Engine	Hyper Path	Nicht bekannt	Memory Acceleration Technology
BIOS-Menü (Schritt 1)	Advanced Chipset Features	Advanced Chipset Features	Advanced Chipset Features	Advanced Chipset Features	Frequency/Voltage Control
BIOS-Begriff (Schritt 2)	Game Accelerator	Performance Boosting Engine	Memory Acceleration Mode	Turbo Mode	Performance Mode
BIOS-Einstellung (Schritt 3)	F1	Enabled	Enabled	Enabled	Turbo oder Ultra Turbo

Das BIOS lässt sich beim Boot-Vorgang entweder mit der Taste „Entfernen" oder „F1" aufrufen. Wir beschreiben Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie PAT bei den einzelnen Mainboards einschalten.
Schritt 1: Suchen Sie in der Tabelle nach Ihrem Mainboard und öffnen Sie das Menü, das sie in der Tabelle unter „BIOS-Menü" finden.
Schritt 2: In der Zeile „BIOS-Begriff" finden Sie den Namen des entsprechenden Mainboard-Schalters. Geben Sie den Wert ein, den Sie in der Spalte „BIOS-Einstellung" finden.
Schritt 3: Speichern Sie Ihre Einstellungen und verlassen Sie das BIOS. Dank PAT liefert Ihr PC bei Spielen bis zu fünf Prozent bessere Ergebnisse. Sollte ihr System anschließend instabil laufen, setzen sie den Eintrag wieder auf den ursprünglichen Wert zurück.

Grün ist in!

Zwei Spalten, zwei Farben – wenn Sie ein Mainboard umbauen können, sollten Sie auch mit dieser Tabelle klarkommen, oder?

	Sis 655	E7205	i850E	i875P	i865PE
Intel i850E	rot	rot	rot	grün	grün
Intel E7205	rot	rot	rot	grün	grün
Intel Sis 655	rot	rot	rot	grün	grün
Intel i845PE	rot	rot	rot	grün	grün
Intel i850	rot	rot	*	grün	grün
Intel i845E	rot	rot	rot	grün	grün
Intel i845D	grün	grün	grün	grün	grün
Intel i845	grün	grün	grün	grün	grün

Falls Sie nicht mit der Tabelle klarkommen, liefern wir gerne eine kleine Erklärung: Wir testeten, wie hoch der Leistungszuwachs ist, wenn Sie das Mainboard wechseln. Ab zehn und mehr Prozent Leistungszuwachs vergeben wir eine Kaufempfehlung (grün). Beim Umbau haben wir das neue Mainboard stets mit passendem, meist schnellerem Arbeitsspeicher ausgestattet und den Frontside-Bus erhöht, wenn möglich. Der effektive Prozessortakt blieb allerdings gleich, um die Leistungswerte miteinander vergleichen zu können. Alle anderen PC-Komponenten haben wir nicht gewechselt.

Damit das klar ist!

i875P „Canterwood"
Aktuell schnellster Chipsatz für Sockel-478-Prozessoren. Unterstützt DDR400-RAM Dual Channel, FSB 200 MHz, PAT.

i865PE „Springdale-PE"
Schnellster Budget-Chipsatz für Sockel-478-Prozessoren. Unterstützt DDR400-RAM Dual Channel und FSB 200 MHz.

i865P „Springdale-P"
Günstigster der neuen Chipsätze für Sockel-478-Prozessoren. Unterstützt DDR400-RAM Dual Channel und FSB 133 MHz.

i865G „Springdale-G"
Chip mit integrierter Grafiklösung „Graphics Extreme 2", sonst gleiche Features wie i868PE.

vermutlich, um keinen Ärger mit Intel zu bekommen. Dank dieser BIOS-Einstellung schafft es das Springdale-Board von Asus (P4P800) bei unseren Benchmarks nicht nur, zu den Canterwood-Boards aufzuschließen, sondern diese sogar knapp hinter sich zu lassen.

WER ZIEHT MIT?

Die meisten Mainboard-Hersteller sind dem Beispiel gefolgt und haben neue BIOS-Versionen herausgebracht, um das PAT-Feature auf ihren Springdale-Boards freizuschalten. Mittlerweile bieten Abit, Aopen, Asus, Epox und MSI den zusätzlichen Performance-Schub an. Wie beschrieben, ist bei der Asus-P4P800-Serie eine entsprechende Funktion bereits im ursprünglichen BIOS integriert. Allerdings ließ sich das Hyper-Path-Feature auf dem Asus-Board nicht abschalten. Somit ist PAT stets aktiviert, wenn eine CPU mit 200 MHz FSB und DDR400-Speicher eingesetzt wird. Details, wie Sie PAT auf den einzelnen Platinen freischalten, finden Sie im Kasten „BIOS-Kochstudio".

SPRINGDALE = CANTERWOOD?

Als einziger Chipsatz der neuen Serie unterstützt der i865P keinen 200-MHz-FSB, und somit offiziell nicht die neuen Pentium-4-C-Prozessoren. Zwar stammt er aus der gleichen Produktion wie seine Springdale- und Canterwood-Kollegen. Allerdings haben die i865P-Chips die internen Qualitäts-Tests von Intel nicht bestanden. Daher werden die minderwertigen Versionen als i865P deklariert und müssen ohne die Unterstützung von FSB200 auskommen. In den meisten Fällen hat der i865P allerdings mit dem höheren Frontside-Bus keine Probleme. Um den schnelleren FSB zu nutzen, muss man das BIOS eines i865PE-Mainboards vom gleichen Hersteller aufspielen. Beispielsweise eignet sich das BIOS des MSI i865PE-Neo2 für das MSI i865P-Neo-L. Je nach Mainboard verläuft der Flashvorgang unterschiedlich: Asus (www.asuscom.de) bietet das BIOS-Flashtool Live-Update an, mit dem Sie von Windows aus das neue BIOS aufspielen. Laden Sie es sich von der Webseite des Mainboard-Herstellers herunter und kopieren Sie es in das Verzeichnis „C:\BIOS". Den Ordner „BIOS" müssen Sie natürlich erst anlegen. Starten Sie „Live-Update", geben Sie den Quellpfad „C:\BIOS" an und spielen Sie die neue Version auf. Nach Abschluss des Updates starten Sie Ihren Rechner neu.

BIOS-BOTSCHAFT

Die PAT-Einstellungen finden Sie jeweils in den „Advanced Chipset Features". Wie bereits erwähnt, funktioniert der Performance-Nachbrenner nur mit DDR400-Speicher und läuft nicht auf allen i865PE-Mainboards garantiert stabil! Das Epox 4PDA2+ kämpfte im Test mit Abstürzen bei *Unreal 2*, sobald der entsprechende BIOS-Eintrag aktiviert wurde. Als mögliche Fehlerquelle haben wir die Northbridge-Kühlung ausgemacht. Auf vielen Mainboards wird diese nämlich nur passiv gekühlt. Einfache Lösung: Verbessern Sie die Kühlung der Northbridge mit einem Lüfter. Montieren Sie zunächst den Kühlkörper ab und tauschen Sie die 08/15-Wärmeleitpaste auf der Northbridge gegen die hochwertige Arctic Silver 3. Versehen Sie den Kühlkörper mit einem Lüfter, um die Temperatur weiter zu drücken. Anschließend setzen Sie den modifizierten Kühlkörper wieder sorgfältig auf und schließen ihn an das Mainboard an.

BERND HOLTMANN

CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

Computec Media AG • Datenträger PC Action • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

GARANTIECOUPON PC ACTION 10/2003

❑ DVD ❑ CD-ROM ❑ CD 2 (Vollversion) ❑ DVD „Ab-18-Edition"

Fehlerbeschreibung:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

INSERENTENVERZEICHNIS

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

Hersteller	Internet	Telefon	Zeiten
ACCLAIM	www.acclaim.de	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14:00-19:00
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen)
		01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
		0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	24 Std. täglich
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83	Mo-Fr 11:00-19:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-19:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS INTERACTIVE	www.eidos.de	01 90-83 95 82	Mo-So 10:00-22:00
		01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06	24 Std. täglich
		01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	Mo-Sa 11:00-20:00
EMPIRE	www.empireinteractive.com	0 89-8 57 95 38	Mo-Fr 9:00-13:00
JOWOOD	www.jowood.com	0 61 02-8 16 80 68 (Ortstarif)	Mo-Fr 13:00-17:00
		0 61 02-8 16 81 68 (techn. Fragen)	Mo-Fr 13:00-17:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 805-5 67 22 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-18:00
MINDSCAPE	www.mindscape.com	02 41-4 09 98 20	Di, Do, Fr 14:00-17:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	0 18 05-60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBI SOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-18:00
VIRGIN	www.vid.de	01 90-77 18 88	24 Std. täglich
		01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet €1,86/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail:
leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)

Stellv. des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Redaktion
Benjamin Bezold, Tanja Bunke, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Ahmet Iscitürk, Christian Sauerteig

CD-/DVD-/Videoabteilung
Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Jasmin Sen, Melanie Fickenscher, Michael Neubig, Michael Schraut, René Behme, Thomas Dziewiszek

Redaktion Hardware
Bernd Holtmann

Redaktionsassistenz
Sascha Pilling

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Leitung), Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner

Layout
Roland Gerhardt, Carola Giese, Paul Krügel, Florian Hannich, René Weinberg

Heftdesign
Andreas Schulz

Bildredaktion
Albert Kraus

Textchef
Michael Ploog

Stellv. Textchefin
Margit Koch-Weiß

Textkorrektur
Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Fotografen
Thomas Riese, Dirk Kartscher

Titel
© Electronic Arts
Gestaltung: Roland Gerhardt

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-100
Fax: 09 11/28 72-200

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

Produktionsleitung
Ralf Kutzer, Martin Closmann

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 55,20
(Ausland € 68,40)

Abo-Service
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/49 06-700
Fax: 04 51/49 06-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/882-882
Fax: 0 62 46/882-52 77
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 64,20

DRUCK

heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Tel.: +49-9 11/28 72-3 41
Fax: +49-9 11/28 72-2 41
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
09 11/28 72-114
dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49-911/28 72-261
ISDN Mac: +49-911/28 72-260

Anzeigenverkauf:
Wolfgang Menne 09 11/28 72-144
wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen 030/88 91 88 55
peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat 09 11/28 72-141
thorsten.szameitat@computec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 16 vom 1.10.2002

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: ISSN 0946-6290 VKZ B 50027

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 590.000 Leser

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg. Verkaufte Auflage 2. Quartal 2003: 89.027 Exemplare

DIE PC ACTION 11/2003 ERSCHEINT AM 26.09.2003

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? _____

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

	HABE ICH	WILL ICH KAUFEN
PlayStation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
GameCube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 1.000 MHz	☐	☐
PC > 1.000 MHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ JA ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?
(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6A. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN
☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6B. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online
☐ Anderen: _____

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?
(GEBEN SIE EINE ZAHL VON 1 BIS 12 AN)
_____

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:
(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
_____
_____

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

11. WELCHE VERSION VON PC ACTION HABEN SIE GEKAUFT?
☐ PC-ACTION-DVD ☐ PC-ACTION-CD-ROM

12. SIND SIE ABONNENT?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

13. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

14. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?
☐ Weiß ich nicht ☐ 501 bis 700 MHz
☐ 701 bis 1.000 MHz ☐ 1.001 bis 1.500 MHz
☐ 1.500 bis 2.000 MHz ☐ 2.001 bis 2.500 MHz
☐ Mehr als 2.500 MHz

15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

	A	1	2	3	4	5
Blickpunkt: 10 Designsünden	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt: Browserspiele	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Medal of Honor: Pacific Assault	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Jedi Knight 3	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Breed	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: XIII	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Gladiator	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: FM 2004	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Tron 2.0	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Chrome	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: The Great Escape	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Knight Shift	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: Kurztipps	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: Tron 2.0	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: GTA Vice City	☐	☐	☐	☐	☐	☐
TIPPS: Fluch der Karibik	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware: Tuning-Special	☐	☐	☐	☐	☐	☐

A = (NOCH) NICHT GELESEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

16. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:

	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Medal of Honor: Pacific Assault	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Breed	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Silent Storm	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Knight Shift	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Fluch der Karibik	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: The Great Escape	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: XXXtreme	☐	☐	☐	☐	☐	☐

A = (NOCH) NICHT GELESEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

17. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÖNNTEN: WELCHES GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Poster ☐ Booklets
☐ Vollversion
☐ Anderes Gimmick: _____

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel können Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mitwirken. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, in einen Briefumschlag damit, Absender drauf und ab damit an die:

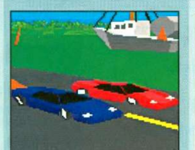
COMPUTEC MEDIA AG
PCA 10/03
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH



MORTEN PENSE aus Erfurt darf sich auf das Spiel *F1 Challenge '99-'02* freuen.

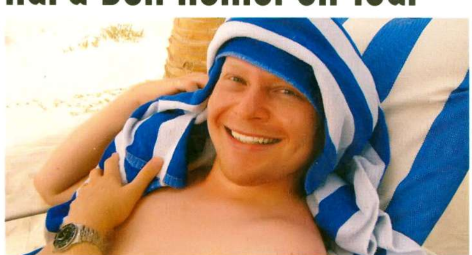
DIE ANDERE HITPARADE

DIE GEILSTEN SCHLITTEN

				
PLATZ 1 A-Klasse aus World Racing	**PLATZ 2** F1-Jaguar aus F1 Challenge 99-02	**PLATZ 3** Lamborghini aus Stunts	**PLATZ 4** Schrotthaufen aus Colin McRae 2	**PLATZ 5** Ford T-Bird aus Street Rod 2
GENAUER?				
6,5 Elchtest-Erprobter Mini-Mercedes mit kleinem Kofferraum, kleinem Motor und stets kleinem Fahrer. Süß!	**9,5** Blitzschneller Flitzer aus der Königsklasse des Motorsports. Mit ABS, Automatik und knapp 800 PS. Ohne Radio.	**8,5** Wow! Ein Auto so flach wie die Brust von Ally McBeal, kann mit seinen 500 PS sogar unter einem Lkw einparken.	**3,6** Ehemals spitzenmäßiger Rallyewagen, der nach einigen mittelschweren Unfällen jedoch nicht wiederzuerkennen ist. Shit happens!	**7,0** Sensationeller Flitzer aus dem Jahre 1961 mit XXL-Kofferraum und prolliger Porno-Motorhaube – kommt ganz gut!
WAHRSCHEINLICHKEIT, DASS AHMET I. DIESEN WAGEN EINMAL FÄHRT ...				
Träumen darf man ja, bei der Schiebedach-Version könnte er zumindest durch das Dach einsteigen! Obwohl: Da passt er ja nicht durch. So ein Ärger aber auch! **20%**	Ganz genau einmal! In den nächsten Reifenstapel. Harharhar! Außerdem passt er gar nicht rein und hat bisher nur seinen Kinderwagen selbst gefahren – gegen den Baum. **0,1%**	Genauso wie der verfügbare Platz im Wagen: praktisch nicht vorhanden. Außerdem verprasst Ahmet sein ganzes Geld in ominösen Saunaclubs und stickigen Dönerbuden. **0,5%**	... beziehungsweise gefahren hat: sehr groß! Sieht man ja. Dieser Schnappschuss entstand übrigens in der Mittagspause auf dem Parkplatz eines bekannten Fast-Food-Riesen. **100%**	Äußerst gering! Zwar würde ihm die für damalige Verhältnisse ausgezeichnete Federung entgegenkommen, doch leider gibt es dieses Modell so gut wie gar nicht mehr. **5%**
KOSTET?				
18.270 Euro (Basismodell)	1.600.000 Euro, mindestens!	Um die 140.000 Euro	1.500 Euro (Restwert)	15.000 Euro (gebraucht, nur wo?)
SUMME				
23.751	**15.200**	**11.900**	**5.400**	**5.250**

Formel: (Genauer x Wahrscheinlichkeit, dass Ahmet I. diesen Wagen einmal fährt) x Kostet = Summe

Kara Ben Nemsi on Tour



Erwischt! Nicht im wilden Kurdistan, sondern am Last-Minute-Urlaubsstrand von Dubai entstand dieser putzige Schnappschuss unseres Redaktionsbruchpiloten Bezold – gottlob ist er nicht eigenhändig in den Golfstaat geflogen. Wenn Sie wissen wollen, was er Spannendes erlebt hat, sollten Sie unbedingt mal einen Blick auf unsere Homepage www.pcaction.de in das Redaktionstagebuch werfen (direkter Link: www.pcaction.de/?article_id=197060)!

STRING, TANGA, STRINGELINGELING!

Es geht doch nichts über ein paar rattenscharfe Merchandising-Artikel – die dürfen dann gerne auch mal ein paar Euro mehr kosten, nicht wahr? Beispielsweise die Original-Bikinis der Strandnixen aus dem Konsolen-Kracher *Dead or Alive – Xtreme Beach Volleyball*. Für schlappe 149,99 US-Dollar könnte der Fetzen Stoff Ihnen gehören. Oder Ihrer Freundin. Ach ja: Bestellen können Sie dieses unglaubliche Schnäppchen unter www.tecmoinc.com. Viel Spaß!



IN LETZTER MINUTE*

* Alle Angaben ohne Gewähr



Breed

Nicht der eigene Schweiß, sondern eine Erschütterung der Macht ließ die PCA-Redaktion selbst bei subtropischen Temperaturen vor den Bildschirmen kleben. „Schuld" daran ist der dritte Teil der *Jedi Knight*-Saga, *Jedi Academy*, den wir lichtschwertschwingend für Sie auf Herz und Nieren getestet haben. Außerdem eingetroffen: die Testversion des Ego-Shooters *Breed*.

Außerdem ...

Tipps und Tricks zu *Jedi Knight 3*, *Republic* und vieles mehr ...



Jedi Academy

DIE NÄCHSTE PC ACTION 11/2003 ERSCHEINT AM 26. SEPTEMBER 2003